POKÉMON-POSTER PÅ KÖPET

SUPER

PLAY

#46
DEC 1999
Pris 39 kr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAME BOY • PLAYSTATION2 • DOLPHIN • ARKAD

SHIGERU MIYAMOTO
Stor intervju om Dolphin, Zelda Gaiden och Marios framtid

BÄST 1999
Vi utser årets spel

SEGA GT
Dreamcasts Gran Turismo

TOMB RAIDER IV
Laras sista äventyr?

MUNCH'S ODDYSEE
Oddworld till PlayStation2

Donkey Kong 64
Exklusiv recension

TIDSAM 0669-12
12
7 388066 903903

RECENSIONER: This is Football • Turok: Rage Wars • Mario Golf • Evolution
Snow Surfers • Tarzan • Armorines • Wu-Tang: Taste the Pain • Pac-Man World
FÖRSPEL: Tekken Tag Tournament • Mickey's Racing Adventure • Sim City 64
Daikatana • Zombie Revenge • Virtua Stiker 2 ver. 2000.1 • Lufia: Ruin Chaser

CTR™
CRASH TEAM RACING

Crash Bandicoot has been automobilized

NAUGHTY DOG UNIVERSAL

PlayStation®

ONLY FOR PLAYSTATION

An evil fiend capable of turning the world into a rotten place. The worst gang ever, headed by awesome Nitros Oxide. A terrifying experience for Crash Bandicoot and his friends. To save the world, Crash Bandicoot must drive like never before. A powerful and shocking challenge, an exhilarating run through a circuit dense with traps. A gut-splitting go-cart looking for a driver. You. So, if you see something flash by at crazy speed, throw everything you've got into the race. Because coming second means loosing.

CTR (Crash Team Racing) Game © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Source Code © Naughty Dog, Inc. Developed by Naughty Dog, Inc. CTR and Crash Team Racing and related characters TM & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved.

Spelhjältar

TV-spel har varit en stor del av nöjesindustrin i över 20 år. Men av alla de speltitlar och spelskapare som debuterade i slutet av sjuttio- och i början av åttiotalet är det inte många som fortfarande har någonting att ge. Visst släpps både *Pac-Man* och *Space Invaders* i nya versioner den här vintern, men idag är de bara mediokra spel i mängden. De har ingenting nytt att tillföra konsolvärlden och vill man minnas originalen gör man det bättre på helt andra sätt. Eugene Jarvis är bara en av många spelutvecklare som har förlorat sin stolthet och gått från att ha förändrat spelvärlden med *Defender* till att tvingas försöka att övertyga oss om att *Cruis 'n USA* faktiskt är ett helt okej bilspel.

Men det finns faktiskt några som har lyckats att hålla sig kvar på toppen. Två av dem är Donkey Kong och Shigeru Miyamoto. De debuterade samtidigt, i och med Nintendos arkad- och Game & Watch-spel *Donkey Kong*, och även om Donkey Kong lyste med sin frånvaro under en ganska lång period så är de båda spelhjältarna minst lika populära och aktuella idag som för nästan två decennier sedan.

Nyckelorden är utveckling och nytänkande. Om Shigeru Miyamoto inte ständigt hade tänkt i nya banor och utvecklat helt nya koncept, hade han förmodligen gått samma väg som Eugene Jarvis. Och om Donkey Kong fortfarande bara hade stått stilla högst uppe på en byggnadsställning och kastat tunnor, hade han inte kommit längre än Pac-Man.

Sedan handlar det väl också om att lyckas fortsätta att hitta inspiration. Att inte bli blasé efter så lång tid. När jag träffar Shigeru Miyamoto i London märks det tydligt att han fortfarande vill så mycket. När han berättar om de projekt han arbetar med ser jag hur det lyser i hans ögon, när han visar videosekvenser ur sina kommande spel pekar han på skärmen och förklarar vad han har tänkt sig. Och när jag några timmar senare ser honom stå i ett gathörn på Kensington High Street, packa sin ryggsäck, titta på sin karta och utforskande promenera iväg längs en av de små tvärgränderna är det uppenbart att han dessutom lever som han lär. Att Link faktiskt är en del av hans personlighet, och TV-spel en del av hans liv.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:

Atlantic Förlags AB

REDAKTION:

Tobias Bjarneby
Chefredaktör

Martin Johansson
Redaktör

Lovisa Lundström
Redaktionssekreterare
Korrektur

Anna Clason
Lena Laurén
Formgivare

Louise Bååth
Bildhantering

Victor Persson
Prepress

SKRIBENTER:

John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Mikael Welchbrodt
Tommy Rydling

ANSVARIG UTGIVARE:

Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:

Mikael All

Redaktionen ansvarar ej för icke beställt material och svarar absolut inte på spelfrågor per telefon. Men skriv eller faxa gärna.

ANNONSBOKNING:

Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:

Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 617 23 80

RIP:

Graphic Xpress

TRYCK:

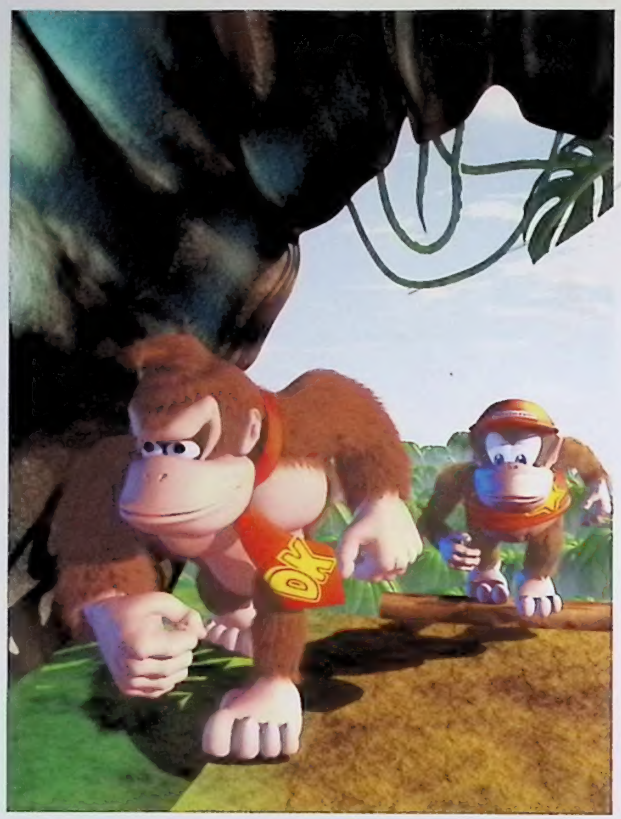
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.superplay.net

TS TS-kontrollerad upplaga



Donkey Kong 64 _____44

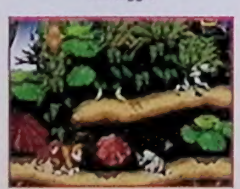
Tomb Raider: The Last Revelation _____48

Oddworld: Munch's Oddysee _____32

Fokus _____89

Pokémon Pikachu Color

Out Trigger



Donkey Kong Country

Förspel _____14

Sega GT

Sim City 64

Daikatana

Tekken Tag Tournament

Shigeru Miyamoto ____20

Recensioner___43

This is Football

Evolution

Snow Surfers

Pac-Man World

Turok: Rage Wars

SaGa Frontier II ____36

INNEHÅLL SUPER PLAY 46

Hype ____ 10

Square pratar Final Fantasy IX • Infogrames köper GT Interactive • Sega slutar att utveckla hårdvara? • Microsoft planerar hemlig superkonsol

Förspel ____ 14

Tekken Tag Tournament • Sega GT • Mickey's Racing Adventure • Virtua Striker 2 ver. 2000.1 • Sim City 64 • Classic Bubble Bobble • Daikatana • Zomble Revenge • Star Wars: Episode I Racer • Mortal Kombat: Special Forces • Bomberman 64 2 • Space Debris • Micro Machines I & II: Twin Turbo • Tiny Tank • Slave Zero • Trasher: Skate and Destroy

Shigeru Miyamoto ____ 20

Vi pratar med spelvärldens superstjärna om Dolphin, nya Zelda-äventyr, Marios framtid, TV-spelsvåld och mycket annat.

Spelåret 1999 ____ 28

Vi utser årets bästa spel.

Oddworld: Munch's Oddysee ____ 32

Abe och hans vänner och fiender är på väg tillbaka. Till PlayStation2.

SaGa Frontier II ____ 36

En ny Square-saga kommer till Sverige.

Fokus ____ 89

Rollspel till Game Boy • Pikachu som virtuellt husdjur • Rares Donkey Kong-adoption • Bli årets Cosplayer

Tävling: Mountainbike ____ 101

Vinn ett spel och en exklusiv cykel.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Armorines ____ 72
Donkey Kong 64 ____ 44
Lego Racers ____ 85
Monster Truck Madness 64 ____ 75
NBA Live 2000 ____ 70
Roadsters Trophy ____ 84
Turok: Rage Wars ____ 54
Xena Warrior Princess: Talisman of Fate ____ 61

GAME BOY

Beauty and the Beast ____ 87
Mario Golf ____ 56
Suzuki Alstare Extreme Racing ____ 86
Tarzan ____ 82

DREAMCAST

Evolution ____ 76
Snow Surfers ____ 52
Suzuki Alstare Extreme Racing ____ 70
Tokyo Highway Challenge ____ 78

PLAYSTATION

Grand Theft Auto 2 ____ 64
No Fear Downhill Mountain Biking ____ 66
Kingsley's Adventure ____ 68
Knockout Kings 2000 ____ 74
Pac-Man World ____ 69
Space Invaders ____ 83
This is Football ____ 50
Tomb Raider: The Last Revelation ____ 48
Wu-Tang: Taste the Pain ____ 80

VARJE MÅNAD

Post ____ 6
Aktuella releaser ____ 42
Topplistor ____ 96
Tips ____ 102
Gamla nummer ____ 106
Spelguiden ____ 107
Frågor & Svar ____ 108
Nästa nummer ____ 114

Posttt

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Sony fuskar

Är det inte fler än jag som är trötta på Sony och deras sätt att agera i konsolkriget? Att deras mål är att alla TV-spelare i hela världen ska spela PlayStation och PlayStation2 är väl rätt självklart, och att spelutvecklare gör spel till deras konsoler förstå jag också. Vem vill inte försöka att få sitt spel sålt i flertalet miljoner exemplar? Det skulle i alla fall jag vilja om jag var spelutvecklare. Frågan är bara hur Sony kom så här långt? Ett företag som sysslar med TV, video och hi-fi får plötsligt en dag för sig att tillverka en konsol för hemmabruk. Nej riktigt så gick det inte till. Vi vet alla att det var ett samarbete mellan Nintendo och Sony som gick i stöpet som sedan resulterade i PlayStation. Troligen Nintendos största misstag. Att lansera en ny konsol är inte det lättaste, speciellt om man inte har några egna spelutvecklare eller succén från en tidigare konsol att lita på. Sony hade ingenting av detta, ändå har de i dagsläget lyckats att sälja över 50 miljoner PlayStation-konsoler. Men hur?

Jo Sony har en väldig massa pengar och min teori är att de har betalat spelföretag enorma summor för att utveckla spel exklusivt för PlayStation. Jag menar inte mutor, men man har haft råd med detta privilegium. För att *Final Fantasy*-spelen betydde för japanerna. Så därför gjorde de vad de kunde för att få bland annat Square med på sin spelutvecklarlista, eller rättare sagt, man betalade vad spelutvecklarna begärde för att utveckla spel till denna uppkomling i konsolvärlden.

Senast i raden av fula exempel är att Namco efter att ha utvecklat *Soul Calibur* till Dreamcast helt plötsligt gjorde en kovändning och sa "vi ska satsa helhjärtat på PlayStation2". Då har ändå deras spel sålt riktigt bra samt fått extremt bra kritik. Varför då överge det? Jo, Sony igen, de vill ha ensamrätt på de bra spelen och har råd att betala för det också.

Men missförstå mig inte nu. Jag har också en PlayStation och *Final Fantasy* samt alla andra storsäljare. Jag vill ju också spela alla de suveräna spelen. Jag tycker bara att det är synd om det är så här det verkligen har gått till.

Vad gör då Nintendo och Sega åt det här? Deras egenproducerade spel är ju succéer och väldigt bra. Men det räcker inte. Man måste ha tredjepartstillverkare som backar upp hårdvaran, och de har Sony tagit nästan allihop. För ni måste hålla med om att de flesta tredjepartstillverkare som stöder Nintendo och Sega mest släpper skitspel. Jag hoppas verkligen att Segas Dreamcast blir en riktigt stor succé och knäpper Sony på näsan innan de blir för stora. Samt att även Nintendos Dolphin blir en succé. För vad händer annars? Ska hela världens TV-spelare sitta med en PlayStation2, 3, 4 och 5 eller vilka fantastiska namn Sony nu kan komma på och spela de spelen som Sony vill att vi ska spela? För de kan välja och vraka bland alla spelutvecklarna och ge dem vad de vill ha för exklusivt samarbete med Sony. På så sätt kan de också styra vad vi i framtiden kommer att spela. Så från och med nu står jag på de svagares sida.

Thomas Höögh

"Er betygsättning av Final Fantasy VIII är obegriplig. 95? Ni menar alltså att sjuan är bättre? Tillåt mig att gapskratta."

Square skulle ha lämnat Nintendo enbart för formatets skull är bara skitsnack. Varför skulle ett välkänt och stort spelföretag som Square helt plötsligt få för sig att börja att programmera spel till en konsol som lika gärna kunde ha blivit en flopp? Att börja göra spel åt Sega hade jag då sett som mer naturligt, de hade redan ett gott rykte i spelvärlden och deras Saturn hade säkerligen blivit populärare än vad den blev om det bara hade funnits fler bra spel till den. Men Sony hade massa miljoner att slänga upp för eventuella förluster, och Sony visste vad

Final Fantasy VIII är underbart

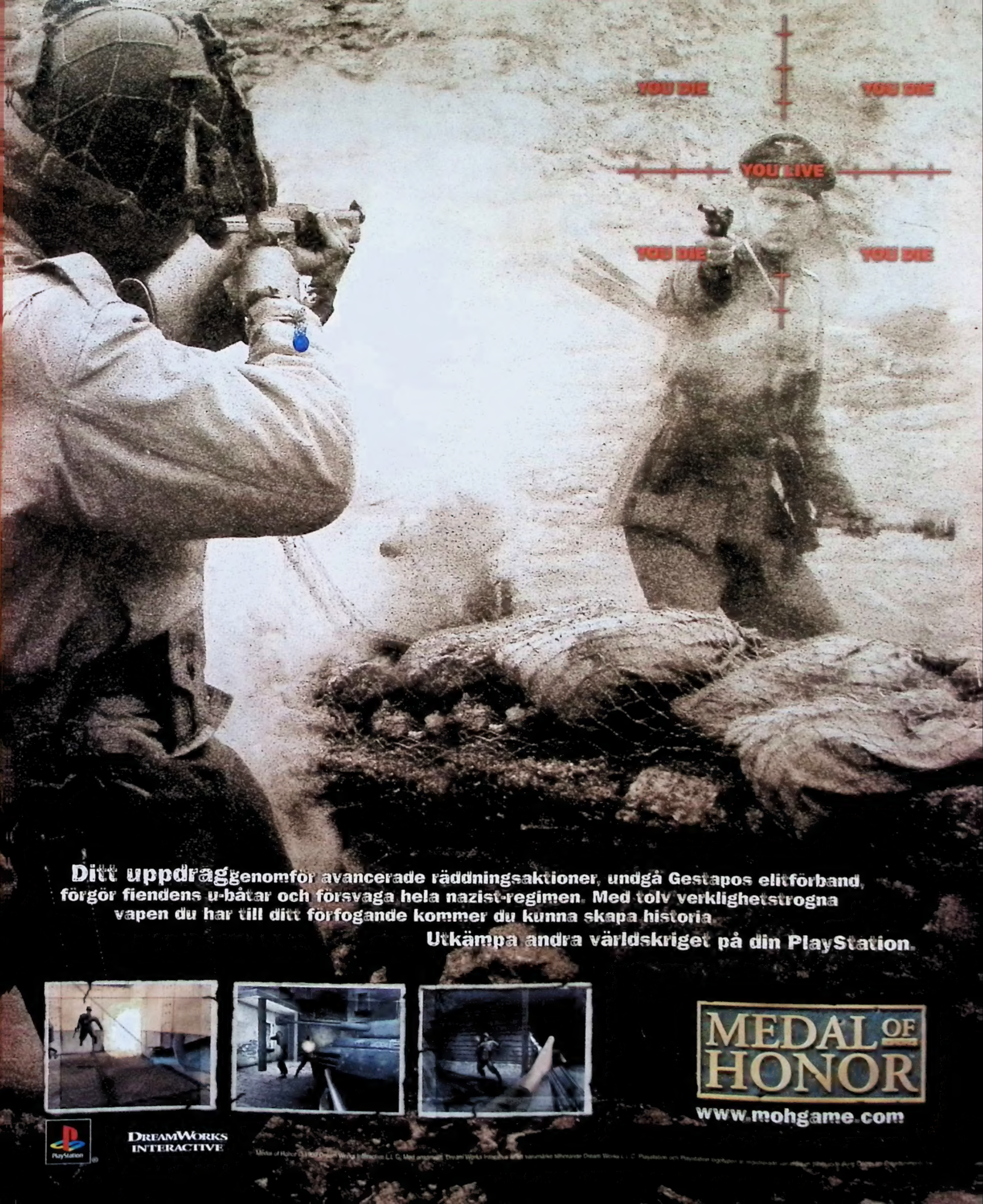
Er betygsättning av *Final Fantasy VIII* är obegriplig. 95? Ni menar alltså att sjuan är bättre? Tillåt mig att gapskratta. Alla betyg under 98 är en kraftig förolämpning mot Squares mästerverk. Vad är det för skitsnack att man lägger ifrån sig handkontrollen varje gång man gör Eden? Har ni överhuvudtaget lärt er hur man får boost-abilityn? Dessutom finns det knappt ett Limit Break som inte kräver någon som helst inverkan av spelaren medan det utförs. Handlingen är den bästa som har skrivits i ett TV-spel någonsin, mest tack vare att Square äntligen har valt det mest underbara huvudtemat som går att få tag på, kärlek. Det enda jag kan hålla med om är bättre i de tidigare spelen är musiken, men det hindrar den inte från att ändå vara mästerlig. Att åttan dessutom tar minst 20 timmar längre tid att klara än del sju borde väl ge det minst en extra poäng i kategorin utmaning. För övrigt skulle jag vilja passa på att säga att jag håller med Talisets insändare till 110 procent. Att ni gav *Zelda* 100 är helt obegripligt. Nästan lika obegripligt som att ni gav *Final Fantasy VIII* 95.

Laguna Loire

Nästa generation?

Så finns Dreamcast ute i hela världen och visst säljer den bra, spelbranschen blir bara större och större så någonting annat än rekordsiffror vore konstigt. Men har Segas nya maskin verkligen nästa generations spel? Vad har Dreamcast-spelen som inte alla tidigare spel har förutom bättre grafik? Ingenting hittills enligt min mening, som det ser ut nu fortsätter man i Saturn-stilen och släpper äldre arkadspel som spelas klart på en vecka. Var verkligen analoga knappar i samma färg som Super NES-kontrollen det enda nya man kunde åstadkomma? Om Sega kan ändra på detta faktum med *Shenmue* får framtiden utvisa. Sony har som bekant visat PlayStation2 och inte heller där har det hänt någonting spektakulärt. Visst är grafiken helt otrolig jämfört med dagens spel och nätverksspel är ett steg framåt, men annars? Bara två kontrollportar, i stort sett likadan handkontroll och endast snyggare uppföljare på gamla spel. Ingenting som får en att tänka "Wow, det där verkar intressant". Som vanligt är det upp till Nintendo att komma med de nya idéerna. Nyskapande, underhållande produkter som alla spelföretag sedan kopierar. Visst har grafiken en betydelse i spel men personligen tror jag inte att Nintendo kommer att satsa mest på utseendet utan mer på vad som spelmässigt kan tänkas förnya och förbättra den elektroniska spelbranschen med sin nästa maskin. Om de lyckas lika bra med Dolphin som med Nintendo 64 på den punkten återstår att se. Spelandets framtid ser ljus ut, men den är inte riktigt här ännu.

Kim Weinefelt



Ditt uppdrag genomför avancerade räddningsaktioner, undgå Gestapos elitförband, förgör fiendens u-båtar och försvaga hela nazist-regimen. Med tolv verklighetstrogna vapen du har till ditt förfogande kommer du kunna skapa historia.

Utkämpa andra världskriget på din PlayStation.

MEDAL OF HONOR

www.mohgame.com

PlayStation

DREAMWORKS INTERACTIVE

Medal of Honor © 1999 Dreamworks Interactive L.L.C. Med ensamrätt. DreamWorks Interactive är ett varumärke tillhörande DreamWorks L.L.C. PlayStation och PlayStation logotyper är registrerade varumärken tillhörande Sony Computer Entertainment Inc.

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG SPEL/DATORER

POSTORDER • 090-135600

Begagnade spel
1000-tals spel i lager.
Ring 090-13 56 00
för pris/inbytespriser!

FAX: 090-13 51 00,
E-MAIL: order@tvspeloteket.com,
STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL! (min köpesumma räntefritt 1900:-)

Basenhet inkl demoCD, 1 st original Dualshockhandkontroll, Scartkabel

* Gäller vid vid köp av valfritt nytt spel

PlayStation Stora paketet

- 5 st hemliga spel
- 1 st 15 blocks Minneskort
- 1 st extra Dual Shock handkontroll.

2 års garanti

1995:-

(tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:

6 mån 399:-/mån | 12 mån 181:-/mån | 24 mån 87:-/mån

Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

NU i 7 olika färger

Basenhet inkl 1 st original handkontroll, Scartkabel

* Gäller vid vid köp av valfritt nytt spel

Nintendo 64 Stora paketet

- 4 st hemliga spel
- 1 st Minneskort
- 1 st x-tra handkontroll

2 års garanti

1995:-

(tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:

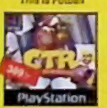
6 mån 399:-/mån | 12 mån 181:-/mån | 24 mån 87:-/mån

Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

ORDINARIE SPEL:

Tomb Raider Last Revelation

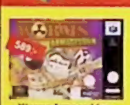
This is Fotboll



Crash Team Racing

40 Winks	429,00
Alien trilogy platinum	249,00
Ape Escape	399,00
Big Race USA	249,00
Carmageddon	449,00
Castlevania	449,00
Castrol Superbike Racing	429,00
Chessmaster II	449,00
Chocobo Racing	499,00
Civilization 2	449,00
Colin McRae Rally Platinum	249,00
Command & Conquer Platinum	249,00
Command & Conquer Red al.	249,00
Command & Conquer Retali.	449,00
Cool Boarders 2 Platinum	249,00
Crash Team Racing	399,00
Crash Bandicoot 2 Platinum	249,00
Crash Bandicoot 3	429,00
Crash Bandicoot Platinum	249,00
Croc 2	449,00
Cyber Tiger	429,00
Die Hard Trilogy Platinum	249,00
Dino Crisis	449,00
Disney s Mulan story stu.	299,00
Driver	429,00
Duke Nukem time to kill	449,00
EA Sports Supercross 2000	429,00
Ett småkryps liv	399,00
F.A Football Manager 2000	449,00
F.A Premier League Stars	449,00
Fifa 2000	449,00
Fifa 99	299,00
Fighting Force 2	429,00
Final Fantasy 7 Platinum	249,00
Final Fantasy 8	499,00
Formula 1 '99	399,00
Future Cop: LAPD 2100	199,00
GEX Deep Cover Gecko	299,00
Golf Pro	429,00
Gran Turismo 2	Ring
Gran Turismo Platinum	249,00
Grand Theft Auto	249,00
Grand Theft Auto-London	249,00
Grand Theft Auto 2	399,00
Herkules Platinum	249,00
Jurassic Park Platinum	249,00
Kingsleys Adventure	399,00
Knock Out 2000	429,00
Legacy Of Kain:Soul Reav.	449,00
Medal Of Honour	429,00
Medi Evil Platinum	249,00
Metal Gear Solid	449,00
Metal Gear Solid-Special M	249,00
Mickey's Wild Adventure	249,00
Monkey Hero	399,00
Moto Racer 2	449,00
Moto Racer Platinum	249,00
Musik 2000	429,00
Nagano Winter Olympics	199,00
NBA Basketball 2000	Ring
NBA Live 2000	429,00
Need for speed 4: Road Ch	449,00
NHL 2000	449,00
NHL 99	299,00
NHL Championship 2000	Ring
Oddworld: Abe s Exoddus	249,00
Pandemonium Platinum	249,00
Player Manager 98-99	499,00
Point Blank 2	399,00
Populous - The beginning	429,00
Porsche Challenge Platinum	249,00
Premier Manager 99	469,00
Quake 2	449,00
R C Stunt Copter	449,00
Rainbow Six	399,00
Rayman Platinum	249,00
Resident Evil 2 Platinum	249,00
Resident Evil Platinum	249,00
Road Rash 3D	199,00
Shadowman	449,00
Silent Hill	499,00
Sledstorm	429,00
Soulblade Platinum	249,00
South Park	469,00
Spec Ops	Ring
Spyro 2	399,00
Star wars: Episode 1-Ph.	449,00
Street Skater	449,00
Syphon Filter	399,00
Terzan	399,00
Tekken 2 Platinum	249,00
Tekken 3 Platinum	249,00
This is Football	399,00
Time Crisis Platinum	249,00
Tomb Raider 3	299,00
Tomb Raider - The last Revelation	429,00
Tomorrow Never Dies	429,00
Tony hawk Skateboarding	449,00
Urban chaos	429,00
Warpath: Jurassic Park	429,00
Vigilante 8	199,00
Wipe Out 3	399,00
Worms Platinum	249,00
V-Rally 2	449,00
Xena-Warrior Princess	429,00
X-files	399,00

ORDINARIE SPEL:



Worms Armageddon

Donkey Kong 64+MX

Super Smash Brothers

1080 Snowboarding	599,00
All Star Tennis '99	549,00
Armorines	599,00
Banjo Kazoole 3D	449,00
Bass Hunter 64	599,00
Beetle Adventure Racing	599,00
Bust A Move 3 DX	459,00
Carmageddon	599,00
Castlevania 64	599,00
Destruction Derby 64	599,00
Diddy Kong Racing	459,00
Donkey Kong 64+MX	749,00
Doom 64	599,00
Dual Heroes	399,00
Duke Nukem Zero Hour	599,00
Earth Worm Jim 3D	Ring
Extreme G2	599,00
F1 Pole Position 64	399,00
F1 World Grand Prix	399,00
F1 World Grand Prix 2	549,00
Forsaken	399,00
F-Zero X	499,00
Golden Eye 007	399,00
Gt 64 World Championship	499,00
Hexen	399,00
Hot Wheels Turbo Racing	499,00
Hybrid Heaven	599,00
Jet Force Gemini	599,00
Knock Out kings 2000	499,00
Lamborghini	399,00
Lego Racers	599,00
Lylat Wars	499,00
Mario Golf	599,00
Mario Party	529,00
Micro Machines Turbo 64	599,00
Mission Impossible 3D	599,00
Multi Racing Championship	399,00
Mystical Ninja	499,00
Nascar 99	499,00
NBA Jam 2000	599,00
NBA Live 2000	499,00
Nhl 99	499,00
Nhl Breakaway '99	599,00
NHL Breakaway '98	399,00
Olympic Hockey '98	399,00
Penny Racers	499,00
Quake 2	599,00
Quake 64	299,00
Rainbow Six	599,00
Rampage 2 Universal tour	599,00
Rayman	499,00
Ready 2 Rumble Boxing	599,00
Road Rach 64	599,00
Roadsters	599,00
Shadowman	599,00
Snowboard Kids	399,00
South Park	499,00
Space Station Silicon v.	399,00
Star Wars: Rogue Squadron	599,00
Star Wars: Episode 1 Racer	599,00
Super Mario 64	399,00
Super Mario Kart 64	399,00
Super Smach Brothers	549,00
Tetrisphere	449,00
The New Tetris	499,00
Tonic Trouble	599,00
Top Gear Overdrive	499,00
Turok 2	599,00
Turok: Raga Wars	599,00
Twisted Edge Snowboarding	599,00
Wargods	599,00
Wayne Gretzky 3D Hockey	599,00
Wayne Gretzky's 3D He. 98	599,00
WCW Mayhem	599,00
Wetrix	599,00
Vigilante 8	599,00
Wipeout 64	599,00
Virtual pool	599,00
World Driver Championship	599,00
Worms Armageddon	599,00
V-Rally Edition 99	599,00
WWF Attitude	599,00
WWF Wrestlemania	599,00
Yoshi s Story	499,00
Zelda 64	549,00

TILLBEHÖR:

Antennkabel Original	299,00
Antennkabel Standard	149,00
Arcade stick	599,00
Förlängningskabel till Handkontroll	99,00
Gameboaster GB • PSX	469,00
Handkontroll Standard	99,00
Handkontroll Original,Olika färger	179,00
Handkontroll Dualshock Standard, Olika färger	229,00
Handkontroll Dualshock Original,Olika färger	329,00
Handkontroll Resident Evil	399,00
Handkontroll ASCII Sphere	549,00
Linkkabel	129,00
Ljudkabel	199,00
Minneskort 15 block Standard, Olika färger	99,00
Minneskort 15 block Original, Olika färger	179,00
Minneskort 120 block	229,00
Minneskort 120 Block, ej komprimerat	299,00
Minneskort 360 block	299,00
Multitap	329,00
Mus Original	349,00
Pistol Scorpion, Rekyl	299,00
Pistol G-Con 45 Original	499,00
Pistol Predator 2,Vibration, Fotpedal	499,00
Pistol Real Arcade Gun, Rekyl, Fotpedal	499,00
Playstation Skal,Olika färger	399,00
Playstationväska	149,00
Playstationväska ny model	199,00
Ratt Mad Catz med Dualshock funktion	599,00
RGB Scartkabel med G-con adapter	199,00

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 99:-

PSX-Handkontroll Standard 99:-

N64 Minneskort Standard 99:-

F-16 Multirole PC 199:-

Mig-29 PC 199:-

O.D.T PC 199:-

GAME BOY COLOR

Antz	349,00
Black Bass Lure Fishing	329,00
Carmageddon	349,00
Conker's Pocket Tales	349,00
Duke Nukem	349,00
Earth Worm Jim 3D	349,00
Fifa 2000	329,00
Grand theft auto	329,00
Mario Golf	349,00
Micro Machines Twin Turbo	349,00
Mission Impossible	349,00
NHL 2000	329,00
Pac-Man & Pac-Mania	349,00
Pokemon Blå	349,00
Pokemon Röd	349,00
Rainbow Six	329,00
Super Mario Bros DX	349,00
Tetris Dx	299,00
Toca	329,00
Turok 2	399,00
Turok: Rage Wars	349,00
Wario Land 2	349,00
Worms Armageddon	349,00
Zelda colour	349,00

TILLBEHÖR:

Action Replay	499,00
Antennkabel Standard	149,00
Antennkabel Original	249,00
Converter NTSC-PAL	299,00
Förlängningskabel Hk	149,00
Gameboaster N64 • GB	499,00
Handkontroll Standard,Olika färger	199,00
Handkontroll Original,Olika färger	399,00
Handkontroll Thrustmaster	349,00
Memory Expansion Pak	329,00
Minneskort Standard	99,00
Minneskort Original	199,00
Minneskort 4X	149,00
Minneskort 32X	299,00
Ratt Mad Catz	849,00
Rumble Pack Färgade	129,00
Rumble Pack Original	199,00
Rumble Pack + Minneskort	199,00
Rumblepack + 4X Minneskort	229,00
Spelguider	Ring

Dreamcast

128-bitars basenhet (svensk) inkl modem, 1 st original handkontroll, telekabel, internet-CD, demo-CD, nätkabel

RING för bästa dagspris, mycket begränsad tillgång. Inkl modem

ORDINARIE SPEL

Sega Rally 2 549:-

House of Dead 2 549:-

Dynamite Cop 2	549,00
Evolution	499,00
Expendable-Millenium S.	549,00
Fighting Force 2	549,00
Formula 1	549,00
House Of Dead 2	549,00
House of Dead 2 + Pistol	749,00
Hydro Thunder	499,00
Incoming	549,00
Monaco GP 2	499,00
Mortal Kombat Gold	499,00
NBA Showtime	499,00
NFL Blitz 2000	499,00
NFL Quarterback Club	499,00
Pen pen	549,00
Powerstone	549,00
Psychic Force	499,00
Ready 2 Rumble Boxing	499,00
Re-Volt	499,00
Sega Rally 2	549,00
Shadowman	499,00
Snow Surfers	549,00
Sonic Adventure	549,00
Soul calibur	549,00
South Park Chefs luv Schatk	499,00
South Park Rally	499,00
Suzuki Allstar Racing	499,00
Tee Off	499,00
Toy Commander	549,00
Trick Style	499,00
UEFA Striker	549,00
Virtua Fighter 3tb	549,00
Worldwide Soccer	549,00
WWF Attitude	499,00

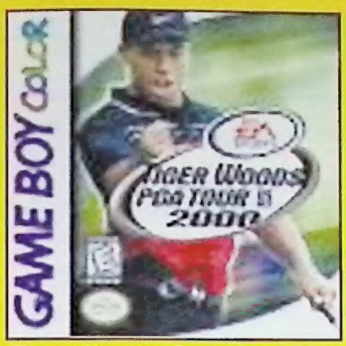
TILLBEHÖR:

Antennkabel Original	279,00
Arcade Stick Original	599,00
Handkontroll Original	329,00
Minneskort VMU Original	329,00
Ratt Original	799,00
Tangentbord Original	Ring
Vibration Pack Original	379,00

24 TIMMARS LEVERANS • 24 TIMMARS LEVERANS

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: WEB-BUTIK: www.tvspeloteket.com

JULKLAPPSTIPS! JULKLAPPSTIPS! JULKLAPPSTIPS!

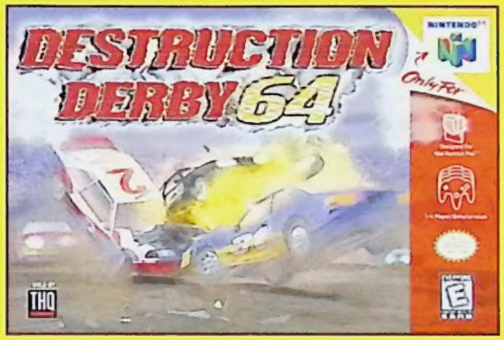


Tiger Woods, Gameboy Color
Nu kan du spela det bästa golfspelet, nu även på Gameboy Color **329:-**

Fifa 2000, Gameboy Color
Fifa 2000, det mest säljande fotbollsspelet genom tiderna. Mängder med olika lag, mycket bra känsla **329:-**

Grand Theft Auto, Gameboy Color
Nu kan du äntligen uppleva dom vilda biljakterna på din Gameboy Color, ett otroligt kul spel **329:-**

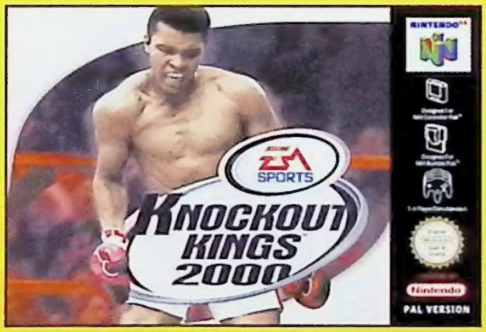
Rainbow Six, Playstation
Ta kommandot över din egen internationella antiterroriststyrka. Du är chef, planera och utför extremt farliga uppdrag i detta grymt häftiga spel till Playstation **389:-**



Destruction Derby, Nintendo 64
Bilspelet som inte bara går ut på att ta sig först i mål, här får du nämligen mer poäng av att demolera motståndarnas bilar! Ett måste i spelsamlingen för bilspelfanatiker **589:-**

Grand Theft Auto 2, Playstation
Uppföljaren till välkända GTA är här, GTA 2, nu med ännu fler och än mer hissnande uppdrag **389:-**

Tomorrow Never Dies, Playstation
Ta kontroll över 007 i detta tredje persons perspektivs actionäventyr som är baserat på filmen. Du utför uppdragen till fots, på skidor och bakom ratten i din BMW 750 **429:-**



Knockout 2000, Nintendo 64
Nu kommer äntligen Knockout Kings 2000 till Nintendo 64. Välj bland 25 st boxare med namn som Mohammed Ali, Lennox Lewis, Oscar De La Koya och Sugar Ray Leonard **499:-**

Knockout 2000, Playstation
Boxningsspel med grafik du inte tidigare skådat i något boxningsspel. Över 50 st boxare att välja bland **429:-**

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL!

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: **WEB-BUTIK: www.tvspeloteket.com**

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

☐ *Ja Tack, jag beställer:*

☐ *Stora Playstation paketet á 1995:-*

☐ *Stora Nintendo 64 paketet á 1995:-*

☐ *Enligt följande lista:*

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		

☐ *Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad:*
(välj önskad produkt i kampanjrutan)

KRYSSA I BETALNINGSALTERNATIV

☐ 6 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ 12 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ 24 mån räntefri avbetalning - se köpinformation

☐ Kontant betalning, varorna skickas mot postförskott

NAMN .....

ADRESS .....

POSTNR ***POSTADRESS*** .....

PERSON-NR ***TELEFON*** .....

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR) .....

SuperPLAY12-99

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev tellryck & prisändringar

KÖPINFORMATION

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto min 99:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 2 års garanti på nya spel samt Playstation/Nintendo 64 konsoller. 1 års garanti på övriga konsoller, nya CD spel samt begagnade spel. 1/2 års garanti på begagnade basenheter, beg CD spel. 3 mån garanti på beg tillbehör.
Ej utlösta postförskott debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER
- SÖKANDE SKA VARA MIN. 18 ÅR SAMT FAST INKOMST. OM DU ÄR UNDER 18 ÅR MÅSTE DINA FÖRÄLDRAR STÅ SOM ANSVARIGA

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1995:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

Reklamen är godkänd

HYPE

FINAL FANTASY IX TAR FORM

Det främsta skälet till att Square flyttade sin Millennium-show från november till januari var för att de ville kunna premiärvisa *Final Fantasy IX* där. Men redan nu har två av projektets nyckelpersoner börjat att avslöja detaljer om nästa årtusendes första stora RPG. Mest intressant var det som illustratören Yoshitaka Amano avslöjade för den amerikanska speltidningen EGM på en serieutställning i New York.

Yoshitaka Amano gjorde sig känd för alla de karaktärer och miljöer han designade i de sex första *Final Fantasy*-spelen, men i del sju och åtta har han inte varit lika involverad.

– Varför jag inte gjorde karaktärsdesign i de spelen får du fråga Square om. Just nu arbetar jag med *Final Fantasy IX*, berättade han i New York. Jag vet inte om jag får säga det här, men det nya spelet ligger närmare originalet. Så istället för science fiction handlar det återigen mer om ett fantasy-spel.

Även *Final Fantasy*-producenten Hironobu Sakaguchi besökte utställningen och bekräftade Yoshitaka Amanos inblandning i det kommande spelet.

– Hans arbete har en betydande roll i *Final Fantasy IX*, vi har bett honom att involvera sig mycket i spelet.

Huruvida spelet ska släppas till PlayStation eller PlayStation2 och när det kommer att vara färdigt ville ingen av dem säga ett ord om. Men det är åtminstone uppenbart att spelet äntligen börjar att ta form.

TB

SEGAS SISTA KONSOL?

En av Segas högsta chefer, Isao Okawa, chockade spelvärlden på en presskonferens i Tokyo i mitten av november. Under en diskussion om Dreamcasts framtid avslöjade han plötsligt att Sega inte kommer att fortsätta att producera hårdvara, utan i framtiden satsa enbart på mjukvara och Internet. Det var åtminstone så hans svar översattes till engelska. Sega of America har sedan dess hävdat att det var en feltolkning och att Isao Okawa egentligen menade att spel och Internetbaserade tjänster är en intressant framtid och att Sega därför kommer att satsa på det i första hand, vilket inte utesluter att de ska producera nya spelkonsoler. Isao Okawa själv har dock inte kunnat nås för en kommentar. *TB*

MICROSOFT BRYTER NY MARK

Microsoft är livrädda att Sony ska härska i vardagsrummen, säger en anonym källa till den amerikanska tidningen Next Generation med anledning av ryktena om Microsofts konsolprojekt X-Box. Det som först dementerades av toppskiktet i Microsoft har nu mer eller mindre bekräftats av andra källor. Världens mäktigaste datorföretag introducerar inom kort en helt ny hårdvara för att konkurrera ut Sony, Sega och Nintendo. Motsättningarna i den digitala underhållningsbranschen har länge legat och sjudit, och Microsoft smäller av startskottet för konsolkriget lagom till hösten 2000.

På Sega har man känt till Microsofts ambitioner länge, och de ser det som en naturlig evolution efter deras arbete med Dreamcast. Att Dreamcast är Windows CE-kompatibel ger Sega försprång. Det innebär ju som bekant att det blir lättare att konvertera spel mellan de båda plattformarna, och X-Box skulle betyda ytterligare potentiell mjukvara för Sega i det långa loppet eftersom fler utvecklare då kommer att satsa på något som på sikt kan bli standard.

De tekniska specifikationerna är svårare att få information om. Next Generation var den första tidningen som rapporterade om X-Box – och det är tack vare dem som ryktet har spridit sig över hela världen – och deras pålitliga källor rapporterar att konsolen kommer att inkludera en DVD-spelare, AMD:s Athlon-processor, en 4 gigabyte stor hårddisk, nVidias NV-10 grafikchip, ett modem samt ett modifierat operativsystem som baseras på Microsoft Windows 2000. Priset på X-Box är fortfarande osäkert men Next Generation påstår att det med stor sannolikhet kommer att hamna i närheten av 2 500 kronor. Inom kort lär vi få veta hur välinformerade Next Generations källor verkligen är. *MJ*

HYPE

Goda sidor för Infogrames

Ikari Warriors tillbaka

Namco på nedgång

Portabel NES

HYPE

Segaworld går i graven

RARE DEMENTERAR RYKTEN

Den senaste tiden har det gått så mycket rykten om Rare och deras spel att företaget själva till slut ansåg sig tvungna att lägga ut en FAQ på sin hemsida. Bland annat dementerade de att *Twelve Tales: Conker 64* skulle vara inställt.

"Vi har bara gjort ett par ansiktslyftningar på spelet, vi planerar att släppa det så fort det är klart. Och vi tror att folk kommer att bli imponerade av resultaten."

Ett annat rykte som gick var att Rare håller på med ett *Killer Instinct 3*. Men det visade sig också vara falskt. Rare hävdar själva att de inte ens har börjat att fundera i de banorna ännu.

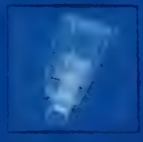
Sist men inte minst avslöjade Rare att de arbetar för fullt med uppföljaren till *Banjo-Kazooie*, *Banjo-Tooie*.

"Vi försöker att göra det bättre än originalet i så många avseenden som möjligt." *LL*

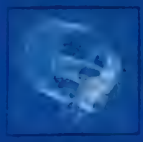
TONY HAWK BREDDAR BRÄDSPELANDET

Activision följer upp sin enorma PlayStation-succé *Tony Hawk's Skateboarding* med versioner till både Nintendo 64 och Game Boy Color. Bakom Nintendo 64-produktionen står Edge of Reality som lovar att deras version kommer att vara identisk med PlayStation-spelet. På den bärbara fronten är det fiske- och farmar-simulatorutvecklaren Natsume som får det tunga ansvaret för färgversionen. *MJ*

HYPE
Nyheter från hela världen



NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda



SPELGUIDE
531 konsolspel betygsatta

ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsajter

http://www.**SuperPLAY.net**

DINOSAURS CAN SMELL BLOOD FROM OVER TWO MILES AWAY.
DINO CRISIS™
OUT ON PLAYSTATION 29TH OCT
FROM THE CREATORS OF RESIDENT EVIL
1 MILLION UK/EUROPEAN SHIP OUT
CAPCOM
15 AR
Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm
Tel: 08-736 47 60, Fax 08-736 47 71, www.multimedia.bonnier.se

FÖRSPEL

[illegible]	Dreamcast
[illegible]	Sega
[illegible]	Sega
[illegible]	Racing

Sega GT

Sega utvecklar just nu en realistisk racingsimulator till Dreamcast. Och om ryktet stämmer blir spelet lika svårt som det är att ta körkort i Japan.

[illegible]

[illegible]	PlayStation2
[illegible]	Namco
[illegible]	Namco
[illegible]	Beat 'em up

Tekken Tag Tournament

Utan Namco hade Sony aldrig kommit så här långt. Och utan Sony hade aldrig Namco kunnat visualisera sina mål. Det är en naturlig symbios som skapar spel som suddar ut gränserna mellan verklighet och fiktion.

Tekken Tag Tournament har sedan [illegible] världens alla arkadhallar. Med sönderslitna knappar och kontroller kan det klassas som ett av de mest eftertraktade beat 'em up-spelen det senaste året och i mars tar det konsolpremiär samtidigt som PlayStation2 släpps i all sin glans.

Det som visades på Tokyo Game Show tidigare i våras var inte en helt övertygande uppvisning av den kommande arkadkonverteringen. Med endast sex spelbara karaktärer och två banor kändes det mer eller mindre sparsmakat. Sedan dess har spelet börjat att ta form på allvar och Namco tillkännagav nyligen att spelet, precis som *Soul Calibur* och *Tekken 3*, kommer att vara väl anpassat för hemmabruk, samt innehålla 34 spelbara karaktärer.

Precis som titeln antyder så är *Tekken Tag Tournament* inte den verkliga uppföljaren till *Tekken 3* utan snarare en uppgradering. *Tekken 4* är än så länge höljt i dunkel, men med den nya tag-funktionen har även det här spelet stor potential att [illegible] sig fast hemma hos vilken beat 'em up-fanatiker som helst. AT

64DD
Nintendo
Nintendo
Strategi

Sim City 64

Har du trottnat på staden du bor i? Kanner du for att flytta? Det behovs inte. Nu kan du bygga din egen dromstad.

Atminstone om du bor i Japan och har en 64DD. Men det ar inte helt omojligt att Nintendo nagon gang gor en kassettbaserad Nintendo 64-version av *Sim City 64*. Da blir det mojligt att bygga sin egen stad helt fran grunden och bestamma precis hur man sjalv vill ha det.

Som borgmastare i polygonmiljoer far man i *Sim City 64* det stora nojet att bygga gator, affarsomraden, fabriker och hamnar, noja landytan och till och med dra elledningar. Men det ar inte bara stadens yttre som ska skapas. Har maste man planera allt fran skolgang till skatter for att invanarna ska trivas. Det galler dessutom att sa gott man kan forutspa oforutsedda handelser och naturkatastrofer som jordbavningar, oväder, oversvamningar och monstерinvasioner.

64DD-versionen av den har stadsplaneringssimulatorn ar kompatibel med bade Mario Artist och Camera. Det gor det mojligt for spelare att skapa egna invanare till staden.

Man betraktar sitt verk ovanifran. Men sjalvklart finns mojligheten att ga ner pa gatuniva och studera allt i 3D. Med hjalp av kameran kan man zooma in det som hander och delta i livet i ens egen stad. Strategi pa hog niva for de som langtar bort fran exempelvis fucking Amal. *TL*

Dreamcast
Sega
AM2
Sport

Virtua Striker 2 ver. 2000.1

Efter alla europeiska mer eller mindre lyckade fotbollssimulatorer borjar det att bli dags för lite japansk arkadfotboll.

AM2:s *Virtua Striker* kom i arkadversion under fotbolls-VM 1994. Ett par ar senare slapptes uppfoljaren och tidigare i somras uppgraderades spelet igen, med *Virtua Striker 2 ver. 2000*. Dreamcast-konverteringen har dopts till *Virtua Striker 2 ver. 2000.1* efter som det innehaller helt nya inslag. Matcherna ar identiska med den i arkadoriginalet men har far man chansen att spela i den enorma ligan International Cup och riktigt snygga mal gar inte bara att se i repris utan aven att spara i en VMU.

I februari kommer fotbollsfesten till Sverige. *TB*

Game Boy Color
Nintendo
Rare
Racing

Mickey's Racing Adventure

I Rares andra Game Boy Color-spel ar det Musse Pigg och hans Disney-kompisar som ska tavla i ett racingaventyr. Och loppen gar over bade hav och land. I samma anda som [illegible] Mickey's Racing Adventure [illegible] Musse Pigg, Kalle eller Ka[illegible] [illegible] sist en boss.

FORMAT .... Nintendo 64
[illegible] .... Kemco
[illegible] .... Ion Storm/Kemco
[illegible] .... Action

Daikatana

Daikatana ser ut att bli ett futuristiskt actionäventyr med fokus på skjutande. Men även med inslag av RPG och resor genom tiden.

[illegible] *Daikatana* tar ett [illegible] i framtiden. Det [illegible] spelar sig [illegible] till det eller år 2455. Som om någon ens skulle kunna föreställa sig hur världen kommer att se ut då.

Ion Storm tror i alla fall att vi kommer att gilla att skjuta lika mycket som nu, så de har skapat 25 olika vapen som huvudpersonen Hiro Miyamoto kan använda. Miyamoto har fått sitt namn efter spelskaparnas mästare Shigeru, och i spelet är han barnbarn till Dr Toshiro Ebihara, en arkeolog som har hittat det legendariska svärdet Daikatana som fungerar som en tidsmaskin för den som håller det i sin hand. Innan Ebihara hinner börja att använda svärdet blir han dessvärre mördad av sin elaka assistent, som vill resa tillbaka i tiden för att sno åt sig äran från den forskare som har upptäckt botemedlet mot aids. Förhoppningsvis kan *Daikatana* bjuda på en spännande upplevelse med besök i olika tidsepoker, 80 olika fiender och flerspelarmöjlighet. Och kanske till och med bli färdigt före det skandalomsusade PC-originalet. *LL*

FORMAT .... Game Boy
[illegible] Metro3D
[illegible] .... Taito
[illegible] .... Action

Classic Bubble Bobble

Snart kan vi spela det klassiska arkadspelet _Bubble Bobble_ på Game Boy. Minidinosaurierna Bub och Bob ligger då inte på latsidan.

[illegible] på bubblor på fienden.

[illegible] Man kan till exempel få förmågan att skjuta bubblorna hårdare, fortare eller längre, eller i form av eldbollar.

Klarar man tillräckligt många banor får man tillgång till hemliga [illegible] världar. Som enligt [illegible] ryktet är helt nyutvecklade. *LL*

FORMAT .... Dreamcast
[illegible] .... Sega
[illegible] AM1
[illegible] .... Action

Zombie Revenge

Alla stackars zombier som har blivit nedskjutna i _House of the Dead_-spelen får nu äntligen upprättelse. I Dreamcast-titeln _Zombie Revenge_ är det de gurglande monstren som tar hämnd.

Zombierna har blivit utfrysta ur samhället länge nog nu, och det har retat upp dem. Från att ha haltat runt och gurglat lite i *House of the Dead 1* och *2* har de nu allierat sig med varandra och hela den undre världen för att kunna slå tillbaka dubbelt. I *Zombie Revenge* är det alltså inte bara en och annan vilsen sömngångare som dyker upp utan här är de på betet från alla tänkbara håll.

Spelaren kan välja mellan tre olika karaktärer, en manlig, en kvinnlig och en monsterhybrid. Var och en har sina specialattacker och svaga punkter men man kan också använda skjutvapen mot fienden. Det finns en uppsjö olikas[illegible] och maskingevär som dessutom kan uppgraderas under spelets gång.

Alltså, tyckte du att zombierna verkade vara en utdöd art i *House of the Dead* får du ditt lystmäte i *Zombie Revenge*. *LL*

FORMAT	Game Boy Color
UTGIVARE	Nintendo
UTVECKLARE	LucasArts
SPELTYP	Racing

Star Wars: Episode I Racer

***Star Wars*-hysterin har redan lagt sig. Kanske återuppstår den nu när *Episode 1: Racer* kommer som Game Boy-spel.**

Det har tagit LucasArts månader att utveckla den bärbara versionen av *Star Wars*-racingspelet med Anakin Skywalker i huvudrollen. Spelet bygger på den scen från filmen *The Phantom Menace* där Anakin tävlar mot en massa (vind)varelser i ett podrace.

Spelet består av 8 världar och hela 20 banor. Dessutom [illegible] kan att [illegible] karaktärer från filmen. Spelet kommer [illegible] till Game Boy Color. [illegible]

FORMAT	PlayStation
UTGIVARE	Rockstar
UTVECKLARE	Z-Axis
SPELTYP	Action

Trasher: Skate and Destroy

Nu när vintern kommer täcks parkernas skateboardramper över med presenningar. Så om man inte vill åka snowboard istället kanske *Trasher: Skate and Destroy* kan vara till glädje.

Ett spel från ett företag med namnet Rockstar kan väl inte bli dåligt? De har i alla fall lagt ned arbete på att välja rätt musik. Sugar Hill Gang, Grandmaster Flash, Run DMC, Public Enemy, Gang Starr och A Tribe Called Quest är bara några av artisterna som medverkar på soundtracket. *Trasher: Skate and Destroy* är i första hand tänkt att vara en simulator. På sju olika nivåer, på olika arenor i olika länder ska svåra trick utföras. Om man lyckas imponera på motståndarna samtidigt som en polis tittar på får man extra poäng. Och när man har misslyckats eller ramlat 100 gånger går ens bräda sönder.

Åker man riktigt bra kan man få sponsorer vilket innebär mer pengar och bättre utrustning. *LL*

FORMAT	Dreamcast
UTGIVARE	Infogrames
UTVECKLARE	Infogrames
SPELTYP	Action

Slave Zero

Det ser ut som att Dreamcast får en riktigt våldsam titel till innan jul. Och i *Slave Zero* ska man kunna spela fyra med delad skärm utan att det blir [illegible] dålig grafikkvalitet.

[illegible]

FORMAT	Nintendo 64/ PlayStation
UTGIVARE	Midway
UTVECKLARE	Midway
SPELTYP	Beat 'em up

Mortal Kombat: Special Forces

Det nya *Mortal Kombat*-spelet kommer att likna *Tomb Raider* en hel del. Och kan således inte kallas för ett simpelt beat 'em up-spel längre.

Mortal Kombat: Special Forces är tänkt att ta genren in i nästa årtusende. Det ska bland annat göras genom [illegible] lik *Tomb Raider* [illegible]. Karaktärerna kommer att kunna springa, sparka, hoppa, boxas och klättra på alla spelets banor.

Storyn ses ur olika perspektiv beroende på vilken karaktär man väljer. Och ju längre in i spelet man kommer desto mer surrealistiska blir omgivningarna. Det återstår att se om *Mortal Kombat: Special Forces* kommer att få någon att bry sig om den blodiga spelserien igen. [illegible]

FORMAT	Nintendo 64
UTGIVARE	Nintendo
UTVECKLARE	Hudson
SPELTYP	Action

Bomberman 64 2

Boom boom boom boom! Vengaboys kanske tänkte på Bomberman när de skrev sin landsplåga. Men precis som bäst-före-datumet redan har passerats på den typen av sommartopplistmusik, har det egentligen också gjort det på den här spelserien.

Bomberman-konceptet var perfekt [illegible] Nu släpper de [illegible] adderat [illegible] typer av hjältar som vatten- och eldbaserade spraengladdningar. Bomberman själv har fått en del nya egenskaper och förden att ta sig fram på, och banorna har fått förgreningar så att de inte ska bli alltför enformiga.

Det kommer att vara möjligt att utmana två kompisar samtidigt i det här spelet, precis på samma sätt som i de gamla klassikerna. Hudson har även skapat en två-spelarvariant där man ska samarbeta. *LL*

FORMAT	PlayStation
UTGIVARE	Sony
UTVECKLARE	MGM Interactive
SPELTYP	Shoot 'em up

Tiny Tank

Blir krig roligare om robotarna är små och gulliga? I *Tiny Tank* är det i alla fall minimala tanks som ska ut och bråka.

Tiny Tank är ett futuristiskt krigsspel med minitanks i huvudrollerna. Det är världens största försvarsföretag Sentrax som behövet finansiell hjälp till att utveckla sitt nya vapensystem, en armé med nästan mänskliga robotar. Men för att övertyga det fredsälskande folket skapar de en krigsmaskot, den gulliga dödsmaskinen Tiny Tank. Någonting går fel, vapnen blir levande och börjar att förinta mänskligheten. Och spelarens uppdrag blir att försöka att ställa allt till rätta. *LL*

FORMAT	PlayStation
UTGIVARE	Sony
UTVECKLARE	Rage
SPELTYP	Shoot 'em up

Space Debris

I rymden kan ingen höra en skjuta. Ändå är det så kul att göra det. Snart släpps *Space Debris*.

[illegible] *LL*

FORMAT	Game Boy Color
UTGIVARE	THQ
UTVECKLARE	On Line
SPELTYP	Racing

Micro Machines I & II: Twin Turbo

Två *Micro Machines*-spel i ett till Game Boy Color låter som en fest. Nu i december börjar den.

Kör du med leksaksbilar mellan [illegible] *Micro Machines*-[illegible] THQ släpper nämligen två Codemasters-[illegible] på en och samma kassett till Game Boy Color.

Tillsammans blir det 40 minivarianter i miljöer sedda ur en nytas perspektiv, över 15 olika fordon som ser ut att vara designade för småkryp och 10 olika spelsätt. Det går självklart att utmana en kompis, och då gäller det att utnyttja bilarnas små kanoner, missiler och mekaniska armar så länge det är möjligt. Festen är inte slut förrän en är först i mål. *LL*

Overtake...

...BY ANY MEANS NECESSARY!

DEMOLITION RACER

PC CD ROM

PlayStation

INFOGRAMES

Skilda världar

Shigeru Miyamoto och de som spelar hans spel lever i olika världar. Men de förenas i en gemensam, spelvärlden. Och där spelar det inte någon roll om man talar olika språk, om man är gammal eller ung, tjej eller kille eller bor i olika länder. Super PLAY träffade Nintendos geni, som väljer spelutveckling framför marknadsföring, och som ensam kan orsaka en försening av Dolphin.

Av Tobias Bjarneby & Lovisa Lundström
Foto: Tobias Bjarneby

Trots att det bara är någon meter mellan oss är det svårt att komma Shigeru Miyamoto inpå livet under en timmes intervju. Särskilt som det är höga språkbarriärer emellan. Men om man, som de flesta TV-spelare, har spenderat år av sitt liv med Shigeru Miyamotos spel, tycker man nog nästan att man redan känner honom. Den lille mannen som har så fruktansvärt många och stora idéer i sitt huvud. Man har ju fått ta del av både hans fantasier, tankar och känslor när man har gett sig in i hans äventyr.

Shigeru Miyamoto är kort. Och han har en mycket lång tolk med sig vart han än går. Under samtal och intervjuer får man ställa sin fråga på engelska varpå tolken översätter till japanska till Shigeru som svarar och blir översatt till engelska. Ofta pratar Shigeru så mycket att tolken ser alldeles trött och förvirrad ut trots att han hela tiden för anteckningar. Det märks att Shigeru verkligen brinner för spelskapandet, de mörka ögonen glittrar och händerna gestikulerar samtidigt som han pratar. Han verkar helt oberörd av den fruktansvärda värmen som får svettpärlor att bryta fram i pannorna och rosor att blossa på kinderna på alla andra i det lilla rummet som vi sitter i.

”Allting handlar om vad man väljer att tilldela processorkraften i Dolphin. Jag tror inte att det är någon bra idé att lägga ned för mycket tid på grafiken, det skapar inte en helt ny framtid för spelen.”

Hur tror du att Dolphin kommer att förändra TV-spelsvärlden?

– Ingenting kommer att förändras! Ha ha! Nej, men allvarligt talat så kommer ju systemet att vara DVD- och inte kassettbaserat, vilket innebär att spelets minneskapacitet inte kommer att påverka spelets pris. Det som är så bra med kassettsystemet är att man slipper laddningstider. Det faktumet kommer tyvärr att få stryka på foten till viss del. Men RAM-minnet kommer att bli större i hårdvaran så jag tror inte att spelbarheten ska påverkas alltför mycket. Nu måste jag nog förklara mig så att ni inte tror att spelkvaliteten inte kommer att förbättras alls på Dolphin. Maskinens uttryckskraft kommer att vara tio gånger större än den existerande maskinens. Det är säkert. Men det innebär inte automatiskt att spelen blir bättre. Det handlar trots allt om spelutvecklarnas kreativitet. De måste förstå hur man gör bättre spel för nästa generations konsol. Mer detaljerad grafik innebär att vi kan skapa väldigt realistiska utseenden. I *Legend of Zelda: Ocarina of Time* står ju karaktärerna vända mot varandra när de pratar. Och det är ju bra. Men på Dolphin kommer ögonen att röra sig när andra saker i omgivningarna rör sig. Det demonstrerar verkligen den enorma kraft som maskinen har jämfört med Nintendo 64. Men allting handlar egentligen om vad man väljer att tilldela processorkraften. Jag tror inte att det är någon bra idé att lägga ned för mycket tid på grafiken, det skapar inte en helt ny framtid för spelen. Jag tycker att det är viktigare att man lägger ned energin på andra områden, så att man verkligen drar nytta av Dolphins kraft.

När Nintendo 64 släpptes var du producent för nästan alla stora titlar. Kommer det att bli likadant med Dolphin?

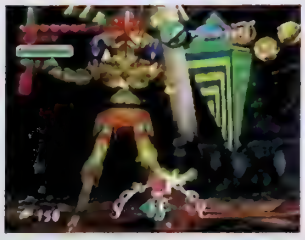
– Faktum är att jag försöker att lära upp så många unga producenter som möjligt för att jag ska slippa att göra allting själv.

När det gäller Nintendo 64 så använde vi andrapartstillverkare som arbetade nära Nintendo, nästan som Nintendos egna utvecklingsteam. Men jag hade inte tid att ta hand om dem, och det hade ingen annan producent heller. Om vi hade lagt ned mer tid på att övervaka de spel som utvecklades av andrapartsutvecklare hade situationen varit en helt annan med Nintendo 64. När det gäller spelen till Dolphin kommer antingen jag eller någon annan producent från Nintendo att överse mjukvaruproduktionen.

Parallellt med utvecklingen av Dolphin arbetar ett annat R&D-team med uppföljaren till Game Boy. Och med tanke på hur mycket Game Boy har betytt för Nintendo de senaste tio åren, spelar även Game Boy Advance en stor roll i företagets framtid. De har redan avslöjat att den nya bärbara konsolen bygger på 32-bitsteknologi, har widescreen-skärm och kan hantera polygonbaserad grafik. Men Shigeru Miyamoto förklarar också att de båda nya konsolerna kommer att vara kompatibla med varandra.

– Vi arbetar på det. Vi har ju redan utannonserat att Game Boy Color kommer att kunna användas tillsammans med mobiltelefoner. Vi strävar mot någon sorts strukturförändring på Nintendo, så att spelbar- ▶

”Det Zelda som kommer att bygga på ett helt nytt spelsystem jämfört med Ocarina of Time kommer ni att få vänta på i fem år. För det håller vi på att utveckla till Dolphin just nu.”



Tiden har en betydande roll i *Zelda Galden*. Månen är på väg att krossa världen och Link har bara ett visst antal dygn på sig att förhindra det.

heten kan förändras ytterligare. Det kan bli möjligt genom att utveckla spel som inte bara fungerar på en viss typ av hårdvara.

Talar du om ett multimediasystem, eller bara en spelkonsol?

– Nintendo kommer inte att släppa Dolphin under namnet multimediamaskin. Men om du frågar mig om Dolphin är en underhållningsmaskin eller en spelmaskin så skulle jag säga att det var mer av en underhållningsmaskin i första hand.

Du har sagt att Mario kommer att bli mer mogen i sin Dolphin-debut. Varför?

– När jag skapade karaktären Mario så var jag 26 år. Jag ville göra ett spel som jag inte skulle behöva skämmas över att jag spelade. Sedan dess har det börjat flera yngre utvecklare i vårt team, och de har ju naturligtvis också gett Mario och hans spel vissa karaktäristiska drag. Så hela konceptet anses av folk i allmänhet som någonting för småbarn. Och jag vill ju absolut inte att det ska bli ett vuxenspel, men jag vill att folk ska kunna spela det utan att känna att det är pinsamt. Som det har varit har Mario kanske gjort lite för mycket gulliga poser.

När kommer Dolphin att släppas?

– Ett som är säkert är i alla fall att den kommer att komma efter PlayStation2. Och det innebär att vi måste skapa en maskin som är intressant även för de som redan har köpt Sonys konsol. Utan Dolphin-spel kan vi inte heller släppa någon Dolphin. Och efter-

Yasuhiro Minagawa finns alltid vid Shigeru Miyamotos sida för att översätta hans svar till engelska.

"Även om spelen är utvecklade till 64DD så kommer vissa av dem att kunna konverteras. Så i slutändan kommer det att bli möjligt för människor i hela världen att spela spelen, även om 64DD bara finns i Japan."

som jag är den som ansvarar för spelutvecklingen så kan det bli jag som blir skyldig till om konsolen försenas...

Det finns flera skäl till att Shigeru Miyamoto inte enbart kan koncentrera sig på Dolphin. Ett av dem heter *Zelda Gaiden* och är fortsättningen på *Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

För två år sedan sa du att vi skulle få vänta fem år på nästa *Zelda*-äventyr. Vad fick dig att ändra dig?

– Det *Zelda* som kommer att bygga på ett helt nytt spelsystem jämfört med *Ocarina of Time* kommer ni att få vänta på i fem år. För det håller vi på att utveckla till Dolphin just nu. Men när vi diskuterade det hela kom vi fram till att fem år är väldigt lång tid. De som spelade *Ocarina of Time* i högstadiet kommer ju att ha tagit studenten när Dolphin-spelet kommer! Det är för lång väntetid tyckte vi. Så vi kom fram till att vi skulle dra nytta av den nuvarande *Ocarina of Time*-spelmotorn och använda oss av Expansion Pak för att skapa en uppföljare till Nintendo 64 så länge.

Zelda Gaiden tar vid där *Ocarina of Time* slutar. Bara några veckor efter att Link har besegrat Ganon och återvänt till sin barndoms Hyrule dras han in i ett nytt äventyr. En dag när Link rider sin häst Epona in i en av Hyrules mörka skogar möter han en främling, som bär en mystisk mask. Utan någon närmare förklaring stjäl främlingen Epona och försvinner. Link rusar efter och plötsligt kastas han in i en annan dimension. I hopp om att kunna rädda Epona börjar han utforska den nya världen, som han på något sätt känner igen och som är full av bekanta ansikten.

– Faktum är att många av karaktärerna i *Ocarina of Time* dyker upp även i *Zelda Gaiden*, avslöjar Shigeru. Det är främst de som inte hade så stora roller, utan kanske bara sa något ord. I *Zelda Gaiden* kommer de att synas mera, och man kommer att få reda på detaljer om deras personligheter.

De första karaktärer som Link möter i sitt nya äventyr pratar alla om den enorma månen som syns på himlen. Den närmar sig sakta och folket befarar att den är på väg att kollidera med deras värld. Men de säger också att mannen med masken har ledtrådar till hur världen kan räddas och plötsligt har Link ytterligare ett skäl att försöka hitta den mystiska främlingen.

Spelmotorn i *Zelda Gaiden* är alltså en förfinad version av den i *Ocarina of Time*, och spelsystemen är nästan identiska. Men Expansion Pak har varit en viktig del i utvecklingen av det nya spelet. Till skillnad från de spelutvecklare som enbart använder det utökade RAM-minnet till att göra grafiken högupplöst, försöker Shigeru och hans team istället att göra själva spelet bättre.

– Många av fienderna har blivit mycket smartare sedan sist. Ibland kommer de att gå samman i formationer och attackera Link tillsammans. De kommer också att vara mer intelligenta så att de under en strid kan springa iväg och gömma sig och samla mer energi för att sedan komma tillbaka med full kraft.

Även till Game Boy Color är nya *Zelda*-äventyr under produktion, men den utvecklingen sköts till stor del av Capcoms Yoshiki Okamoto. Och det 64DD-spel i *Zelda*-serien som Shigeru Miyamoto pratade om för flera år sedan arbetar han fortfarande på. Men han är inte säker på att det någonsin kommer att bli färdigt, och till Europa kommer väl inte 64DD överhuvudtaget?

– Jag brukar svara så här på den frågan; om många av er tidnings läsare skickar brev till Nintendo i Japan och skriver att ni längtar efter 64DD i Europa så kan det bli möjligt. Men det ska inte tas på alltför stort allvar så att de dränks i brev! Hårdvaran är ju färdigproducerad och det som är väldigt intressant med 64DD är den del som gör det möjligt för spelprogrammeringen att förändras konstant. Till och med under tiden som man spelar. Nu har vi också adderat en nätverksfunktion i 64DD och de som köper maskinen får automatiskt ett medlemskap som gör det möjligt för dem att dra nytta av nätverket. Så länge man har möjlighet att skapa infrastrukturen och folk har motivationen att använda nätverket tror jag att det kan bli möjligt för 64DD att expandera även i andra territorier. Möjligheten finns ju också att spela specialutvecklade diskettspel utan att använda nätverket. Och även om de här spelen är utvecklade till 64DD så kommer vissa av dem att kunna konverteras, bara ▶

kassetterna klarar av att lagra så mycket minne som krävs. Så i slutändan kommer det att bli möjligt för människor i hela världen att spela spelen, även om 64DD bara finns i Japan.

Tror du att det är positivt eller negativt att dagens spelutvecklare har växt upp med TV-spel till skillnad från dig som inte gjorde det?

– Jag tror åtminstone att det är en viktig aspekt. Om man jämför TV-spel med något annat media, exempelvis tecknade serier, manga, som är stort i Japan, så kan man tänka sig att det beror på att de som var med från början har skapat serier utifrån sin egen smak och fantasi, och det är så en industri expanderar.

Vad tycker du om våldsamma TV-spel?

– Jag måste erkänna att jag inte gillar våldsamma TV-spel. Men det finns många spelskapare som gör det. Folk associerar Nintendo med snälla spel. Det kanske är så, och det kanske är bra för Nintendo. TV-spel är ju tänkta att vara spännande. Och när folk bara vill ha mer och mer spänning, så försöker vissa spelskapare att tillgodose det genom att utveckla våldsamma spel. Jag däremot, jobbar på att skapa någonting annorlunda. Ibland blir spelen underliga, men de blir åtminstone inte våldsamma.

Hur kommer det sig att huvudkaraktärerna i dina spel aldrig är tjejer?

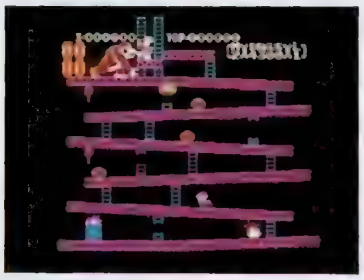
– Faktum är att jag håller på med ett spel just nu där huvudpersonen är en tjej. Men det kan jag tyvärr inte berätta så mycket om ännu.

Är det för att få fler tjejer att börja att spela TV-spel?

– Jag skulle vilja göra fler spel som tjejer gillade i framtiden. Men eftersom jag inte har varit tjej så vet jag inte vad tjejer vill ha för typ av spel.

Vad tycker du som skapare, om Pokémon?

– Jag är bara en av flera inblandade i Pokémon-projektet, så jag vill inte ta åt mig äran. Alla olika bolag som är involverade har gjort väldigt bra jobb. Pokémon startade bara som en enkel idé, att vi skulle dra nytta av link-kabeln till Game Boy på ett annorlunda sätt. Nu har konceptet blivit jättestort, med samlarkort, tecknade filmer och så, men när jag var med, alldeles i början, så föreslog jag att vi skulle försöka att hitta på någon ny sorts kommunikationstyp. Sedan dess har jag mest varit involverad som någon sorts stöd när det gäller speldesignen. Jag tyckte också att vi skulle försöka att skapa ett väldigt unikt spel, det var så idén om ett spel på två olikfärgade kassetter föddes. Det var ett experiment kan man säga, för det hade inte gjorts tidigare i spelsammanhang.



"Jag älskar alla spel som jag har varit involverad i, men om jag måste välja ett favoritspel så blir det Donkey Kong. Det var ju trots allt början på min karriär."

Vilket av dina egna spel gillar du bäst och vilket är du minst nöjd med?

– Jag älskar alla spel som jag har varit involverad i, men om jag måste välja ett favoritspel så blir det *Donkey Kong*. Det var ju trots allt början på min karriär. Det är svårt att säga vilket spel som jag inte är nöjd med. Men jag säger nog *Zelda II: The Adventure of Link*. Vi förberedde spelet noggrant och det färdiga resultatet skilde sig inte särskilt mycket från originalidén. Jag menar, de flesta av spelen jag gör brukar verkligen växa under själva utvecklandet. Man kommer på en massa nya bra saker då.

Vilket spelföretag förutom Nintendo respekterar du mest, och vem är enligt dig världens bästa speldesigner?

– Jag är ledsen, men det finns inget företag som jag verkligen respekterar. Och det finns inte en person som jag kan säga att jag tycker är bäst. Vissa företag lägger ned mycket pengar på marknadsföring, andra lägger ned mycket pengar på spelutveckling. Och av de två typerna respekterar jag det senare mest. ■

Codemasters

UBS

PlayStation

PC CD ROM

Face your fears. Test your skill, your balance, your nerve.

Ride kamikaze and vertical, across 25 international trails; deserts, volcanoes, right on the edge.

Push it stunt style; wheelies, 360's, suicide, superman.

It's all you, against the elements, no engine. Race downhill, cut corners, forget the brakes.

No Fear™ Downhill Mountain Biking, play it like mad.

IF YOU'RE THIS INSANE, YOU SHOULD BE BEHIND BARS.

- Multi-in-game views including HandlebarCam™
- 8 unique riders
- Upgrades and set-up options
- 6 race modes
- 1 to 4 players

GIANT

DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

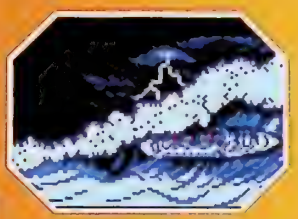
From the people who brought you Colin McRae Rally™

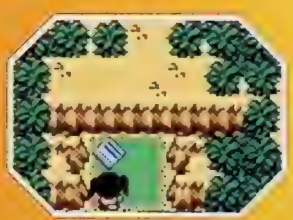
KONAMI

GAME B

STRANDED KIDS™

Njut av ett action laddat äventyr à la Robinson Cruse. Strandsatt på en övergiven och mystisk ö, måste du lära dig att överleva och finna ett sätt att fly. Ett nytt RPG-äventyr. Historien ändras efter hur duktig spelaren är. Klarar du av att leva på en öde ö själv. Bevisa det.





Azure Dreams

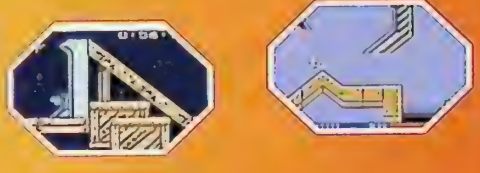
Under många långa år har du fått signaler från Ondskans Torn. Nu på din femtonårsdag är du äntligen redo att utforska och lösa gåtan vad som hände med din far. Vågar du anta utmaningen eller...Ett underbart skräckäventyr för alla åldrar.

www.konami-europe.com
Konami of Europe GmbH • Skandinavia Office • Tel. (08) 4288790 • Fax (08) 4288791

OY COLOR™

KONAMI®

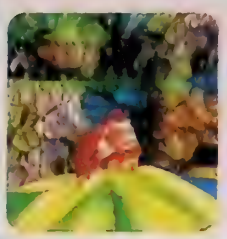
Det bäst säljande Motocross Maniacs kommer till Game Boy Color med nya och spännade inslag. Crazy Bikers är den första titeln i en helt ny generation av Game Boy color titlar som kombinerar maskinens ökande möjligheter med superb grafik. Resultatet är en helt ny spelkänsla som inte har varit möjligt hos Game Boy tidigare.



Cross Country Racing är mer än ett Racingspel! Cross Country Racing är Gran Turismo för Game Boy. Välj ett lag och specialbygg din bil. Använd dina prispengar för underhåll, nya motorer, nya reservdelar eller till att köpa nya bilar. Skapa din egen rallykarriär och finslipa på detaljerna innan du tävlar i det tuffaste rallyt någonsin.

International Track & Field är en av de mest lång livade och största succéerna av sport titlar till konsolmaskiner och Game Boy. Game Boy Color versionen sätter en ny standard med bättre grafik och mjukare animationer. Förutom de vanliga spelsätten finns ett unikt spelsätt: Karriär nivån. Detta är unikt för sport spel! Fyra olika tävlingssätt: Tiokamp, Träning, karriär och 2 spelare.

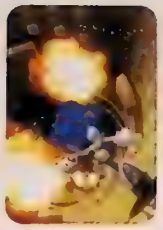
PLATTFORM



Donkey Kong 64

RARE :: NINTENDO 64

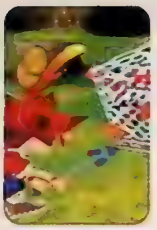
Rare gjorde precis som de brukar. De lånade alla andra spelutvecklares briljanta idéer och producerade årets bästa plattformsspel.



Sonic Adventure

SEGA :: DREAMCAST

Sonics efterlängtade comeback gjorde fansen lyckliga och gav oss snabbt ett givet skäl att köpa en Dreamcast.



Ape Escape

SONY :: PLAYSTATION

Spyro och Crash fick se sig besegrade. Sonys japanska division gjorde allt som Insomniac och Naughty Dog aldrig har lyckats med.

ÄVENTYR

Metal Gear Solid

KONAMI :: PLAYSTATION

Utan varken zombier eller monster lyckades Hideo Kojima få oss att sitta som på nålar framför TV:n. Årets mest spännande, atmosfäriska och fängslande äventyr.

Silent Hill

KONAMI :: PLAYSTATION

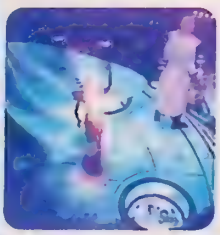
Smart, psykologiskt och otroligt läskigt. Det minst barnvänliga TV-spelet någonsin.

Dino Crisis

CAPCOM :: PLAYSTATION

Mannen bakom *Resident Evil* bytte helt enkelt ut zombierna mot dinosaurier. Och lyckades skrämma vettet ur oss igen.

RPG



Final Fantasy VIII

SQUARE :: PLAYSTATION

Kanske har de fått storhetsvansinne, men Square lyckades återigen vidareutveckla världens bästa RPG-saga.

Pokémon

NINTENDO :: GAME BOY

Som rollspel betraktat var det ganska mediokert, men fånga-samla-byta-monster-konceptet gjorde det genialiskt.

Lunar: Silver Star Story Complete

WORKING DESIGNS :: PLAYSTATION

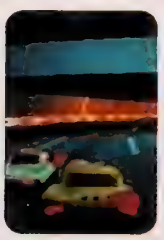
Ett klassiskt Mega CD-äventyr ritades och programmerades om från grunden. Och visade sig hålla än idag.

RACING

Sega Rally 2

SEGA :: DREAMCAST

Det uppdaterades inte med 60 bilder i sekunden och var inte lika snyggt som arkadspelet. Men mer underhållande än så här blir inte konsolrally.



R4: Ridge Racer Type 4

NAMCO :: PLAYSTATION

Klassisk arkadracing utan en enda riktig bilmodell. Men med hög fart och extremt väldesignade banor.

V-Rally 2

INFOGRAMES :: PLAYSTATION

Eden lyssnade på kritiken de fick för originalet, förbättrade spelkontrollen och gav oss ett fantastiskt rallyspel.

BEAT 'EM UP

Virtua Fighter 3tb

SEGA :: DREAMCAST

Soul Calibur såg bättre ut på ytan, men tack vare perfekt balanserad spelkontroll kan inget 3D-beat 'em up slå *Virtua Fighter 3tb*.

Soul Calibur

NAMCO :: DREAMCAST

Namco gjorde Dreamcast-debut med sin snyggaste och mest välgjorda arkadkonvertering någonsin.

Street Fighter Alpha 3

CAPCOM :: PLAYSTATION

Med över 30 olika spelbara karaktärer och ett ytterligare förfinat kontrollsystem bevisade Capcom att de fortfarande är bäst i världen på 2D-beat 'em up.

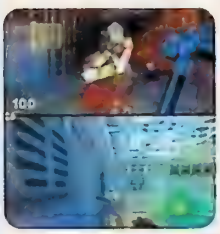
TOBIAS: ***Dreamcast*** – Segas efterlängtade revansch. ***Final Fantasy Anthology*** – Så här bra tycks Square aldrig bli igen. ***Metal Gear Solid*** – TV-spelsdramatik. ***Super Mario Bros Deluxe*** – Lika roligt 1999 som 1985. ***Pokémon*** – Så mycket mer än bara ett spel. ***Sonic Adventure*** – Sonic kommer alltid att vara snabbast. ***Final Fantasy VIII*** – Film är bäst som TV-spel.

MARTIN: ***Tokyo Game Show*** – Spelmässan som aldrig upphör att förvåna. En organisk konstruktion som trollbinder. ***Metal Gear Solid*** – Underbart är kort bevisade Hideo Kojima med ett äventyr i världsklass. ***Dreamcast*** – Att se generationsväxlingar är bland det roligaste som finns. ***Super PLAY*** – Innehållsmässigt har vi lyckats leverera otroligt mycket bra material. Nästa år blir det ännu bättre. ***Crazy Taxi*** – Sega omdefinierar racinggenren gång på gång och alltid lika subtilt. ***E3*** – I år var det mer stadat än någonsin och branschen mognar alltmer.

Bäst 1999

1999 var året då Sega fick sin revansch med Dreamcast, Sony premiärvisade PlayStation2 och Nintendo utannonserade Dolphin. Vi har delat upp spelen som släpptes i 14 kategorier och utsett våra tre favoriter i varje genre. Dessutom har vi sammanställt våra personliga favoritminnen av spelåret som gick.

SHOOT 'EM UP



Turok: Rage Wars

ACCLAIM ▪ NINTENDO 64

Det första försöket att designa ett konsolspel främst i multispelar-syfte blev väldigt lyckat. Och underhöll även ensamma spelare.

Quake II

ACTIVISION ▪ NINTENDO 64/PLAYSTATION

Två imponerande konverteringar av *Quake II* bevisade att det PC-anpassade konceptet kan fungera även i konsolformat.

R-Type Delta

IREM ▪ PLAYSTATION

Som från ingenstans kom Irem tillbaka med ett traditionellt men briljant rymd-shoot 'em up. Och lika fort försvann de igen.

SPORT

FIFA 2000

ELECTRONIC ARTS ▪ PLAYSTATION

EA Sports fortsätter att finslipa sitt fotbollsspel och även i år lyckades de förbättra *FIFA* en aning.

Mario Golf

NINTENDO ▪ NINTENDO 64/GAME BOY

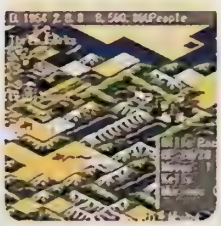
Som *Everybody's Golf* fast med Mario och hans vänner i huvudrollerna. Med andra ord ett golfspel dömt att lyckas.

NHL 2000

ELECTRONIC ARTS ▪ PLAYSTATION

Det går oftast både upp och ned för *NHL*-serien. I år gick det mesta åt rätt håll.

STRATEGI



Civilization II

SONY ▪ PLAYSTATION

Till slut fick även konsolägare ta del av Sid Meyers fantastiska värld. Och *Civilization II* var lika bra 1999 som alla andra år.

Worms Armageddon

INFOGRAMES ▪ NINTENDO 64

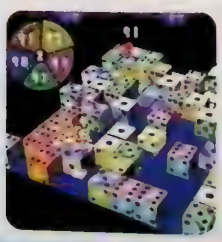
Ytterligare en klassiker i datorsammanhang. Nintendo 64-kontrollen visade sig dessutom vara som gjord för *Worms*.

Populous: The Beginning

ELECTRONIC ARTS ▪ PLAYSTATION

Det var inte lika banbrytande som originalet, men helt klart en värdig uppföljare.

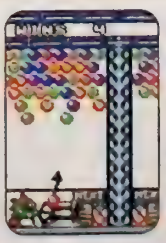
PUSSEL



Devil Dice

SONY ▪ PLAYSTATION

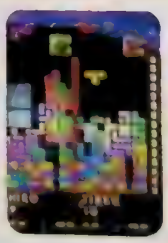
Ett amatörprojekt till Sonys utvecklingsmaskin Yaroze blev en japansk hit.



Bust-A-Move 4

TAITO ▪ GAME BOY

Tack vare Game Boy Colors genombrott fick vi äntligen ett portabelt *Bust-A-Move* i färg.



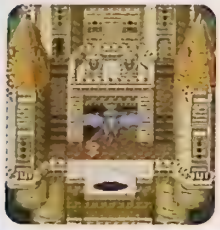
The New Tetris

NINTENDO ▪ NINTENDO 64

Inte så nytt som namnet antydde, men långvarig underhållning för fyra pusselspelare samtidigt.

Bäst 1999

SAMLING



Final Fantasy Anthology

SQUARE · PLAYSTATION

Det dröjde drygt fem år, men till slut översatte Square *Final Fantasy V* till engelska. Och lät det utgöra ena halvan av den ultimata RPG-samlingen.

Street Fighter Collection 2

CAPCOM · PLAYSTATION

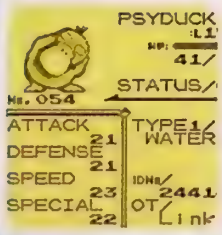
Originalet *Street Fighter II* och överlägset bästa *Street Fighter II Turbo* på en och samma skiva. Någonting mer kunde man inte begära.

Capcom Generations

CAPCOM · PLAYSTATION

Den största spelsamlingen någonsin innehöll allt från *Gun Smoke* och *1942* till *Ghouls 'n Ghosts* och *Mercs*. Mest valuta för pengarna.

BÄRBARA



Pokémon

NINTENDO · GAME BOY

Mycket mer än bara årets största hype. 150 monster i fickformat att samla på, bära med sig och byta med sina kompisar.

Super Mario Bros Deluxe

NINTENDO · GAME BOY COLOR

Alla vet att det var en klassiker på sin tid, men att Marios plattformsdebut skulle vara lika bra två spelgenerationer senare var det nog ingen som hade trott.

Legend of Zelda: Link's Awakening DX

NINTENDO · GAME BOY

Inte alls lika stort och pampigt som förra årets bästa spel, men ett bärbart och på sitt sätt lika fängslande alternativ.

ARKADSPEL

Crazy Taxi

SEGA

Från teamet bakom *Top Skater* kom årets mest sanslösa bilspel. Det hade ett precis lika påfrestande soundtrack men var också precis lika galet roligt.

Tekken Tag Tournament

NAMCO

Namco fyllde sitt senaste beat 'em up med alla sina klassiska *Tekken*-kämpar och lät dem mötas två mot två. Nu väntar vi bara på PlayStation2-versionen.

Virtua Striker 2 ver. 2000

SEGA

Knappast det mest verklighetstrogna fotbollsspelet. Men ett av de roligaste. Och naturligtvis snyggaste.

JONAS: ***Dreamcast*** – Den första ur den nya generationen konsoler släpptes. Och den höll måttet. ***Pokémon*** – Ett fenomen som har besegrat hela världen. ***ECTS*** – Årets europeiska spelmässa var större än någonsin. Och vår monter blev välbesökt. ***Spelbranschen*** – Spelen är ikapp film och musik som underhållningsmedia, fler och fler bolag öppnar skandinaviska kontor. ***Soul Calibur*** – Det spel som jag la ned mest tid på. Förutom *Tetris*. ***Sega Rally 2*** – Världens bästa arkadracer, nu ännu bättre. ***Turok: Rage Wars*** – Tyngsta Nintendo 64-titeln. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Bäst till PlayStation.

LOVISA: ***Sonic Adventure*** – Basta anledningen till att köpa en Dreamcast. ***Rayman 2: The Great Escape*** – Originellt, varierat och fantasifullt plattformsäventyr. ***Bust-A-Move 4*** – Perfekt pusselpyssel till Game Boy Color. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Årets skonaste bilspel. ***Crazy Taxi*** – Ett banbrytande arkadspel värt varenda guldtia. ***Dreamcast*** – Först ut och bäst än så länge. Plus för praktiska VMU. ***Neo Geo Pocket Color*** – Liten, horisontell och snygg. Konkurrerar med Game Boy Color på allvar om det släpps fler spel som *Puzzle Bobble Mini*. ***Åldersgränser*** – MDTS beslut att införa rekommenderad åldersgräns på spel.

JOHN: ***Silent Hill*** – Bättre än så har blir nog aldrig skräckspel. ***Konsolkrig*** – Med dagens utveckling, och alla loftен om kommande spelmaskiner, är jag glad att jag är TV-spelare. ***NBA-spel*** – Magic Johnson spelar i Borås i Sverige. Då är det bara att inse att NBA-ligan har tagit klivet över Atlanten... ***Skateboard-spel*** – *Street Skater* och *Tony Hawk's Skateboarding* fick mig att minnas hur kul jag hade i rampen som liten knodd. ***Riktig spelmusik*** – Hör Primus röja i *Tony Hawk's Skateboarding*.

STÖRSTA BESVIKELSE

Star Wars: The Phantom Menace

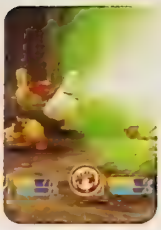
LUCASARTS – PLAYSTATION

Egentligen anade vi oråd från början. Men att LucasArts inte skulle lyckas göra någonting rätt är ofattbart.

Castlevania

KONAMI – NINTENDO 64

Visst var det ett godkänt 3D-äventyr, men i närheten av *Simon's Quest* eller *Symphony of the Night* tycks Konami inte kunna komma igen.

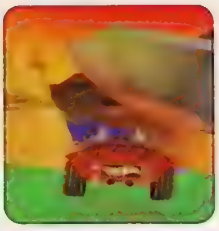


Evolution

UBI SOFT – DREAMCAST

Det första rollspelet till Dreamcast såg ut att kunna bli ett storslaget äventyr, men slutade som en barnsligt banal historia.

SÄMST



Hot Wheels Turbo Racing

ELECTRONIC ARTS – PLAYSTATION

En leksaksbilbanesimulator, med bilar som man inte ens behöver kontrollera kändes kanske inte som årets smartaste spelkoncept.

Bugs Bunny: Lost in Time

INFOGRAMES – PLAYSTATION

När PR-människor börjar prata om ett spel som är lämpat för de allra yngsta brukar det innebära usel bandesign och noll spelbarhet. Så även i det här fallet.

Reservoir Rat

TAKE 2 – GAME BOY

Det kom många bra sidoscrollande plattformsspel till Game Boy Color i år, men minst lika många värdelösa. *Reservoir Rat* var allra värst.

ÅRETS SPEL

Metal Gear Solid

KONAMI – PLAYSTATION

Spelkonceptet var genialiskt redan 1987, när originalet *Metal Gear* släpptes, men då tillät inte tekniken Hideo Kojima att genomföra alla sina idéer. 1999 kunde *Metal Gear Solid* bli verklighet.

Donkey Kong 64

RARE – NINTENDO 64

Det revolutionerade kanske inte spelvärlden på samma sätt som *Donkey Kong Country*, men det var definitivt ett mer genomarbetat spel. Donkey Kong har kommit tillbaka för att stanna.

Final Fantasy VIII

SQUARE – PLAYSTATION

Det var pampigt, ibland med gränsen till överdrivet, men otroligt välskrivet och väldesignat. Och framför allt enormt. Mycket mer valuta för sina pengar kunde man inte få i år.

MICKE: ***Dreamcast*** – Segas nya har utan tvekan motsvarat mina förväntningar. ***Hideo Kojima*** – Årets spelskapare, tack vare *Metal Gear Solid* och *Special Missions*. ***Ape Escape*** – Utvecklarna på Sony har förnyat mitt intresse för plattformsspel. ***Sega Rally 2*** – Lika roligt hemma som i arkadhallarna. ***Virtua Fighter 3tb*** – Världens bästa beat 'em up i 3D har fått nytt liv.

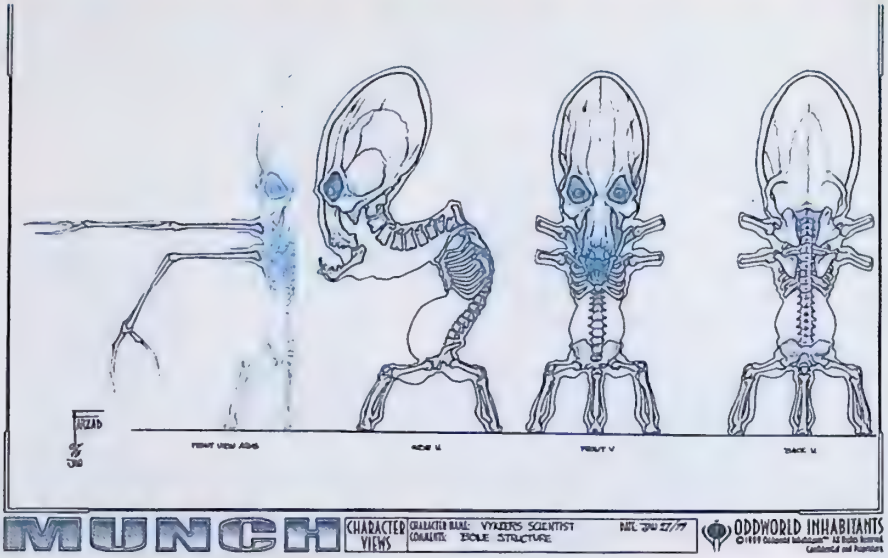
DANIEL: ***Dreamcast*** – Nu är det Sega som leder utvecklingen. ***Donkey Kong 64*** – Årets mest välgjorda plattformsäventyr. ***Metal Gear Solid*** – Årets mest spännande äventyr. ***FIFA 2000*** – Trots hård konkurrens från Sony drog Electronic Arts som vanligt det längsta strået. ***Final Fantasy VIII*** – Annorlunda men oerhört bra. ***Super Mario Bros Deluxe*** – Mario trivs bäst i färg. ***Virtua Fighter 3tb*** – Bästa beat 'em up-spelet.

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Äventyr
UTGIVARE ——— GT Interactive
UTVECKLARE ———
——— Oddworld Inhabitants

Välkommen till

Det tredje spelet i vad som ska bli en *Oddworld*-kvintett håller för tillfället på att produceras till PlayStation2. Hösten år 2000 räknar utvecklarna med att ha det färdigt. Och de lovar att upplevelsen det kommer att bjuda på blir mer som att besöka Oddworld än som att spela *Oddworld*.

Av Lovisa Lundström



Den tredimensionella värld som PlayStation2 åstadkommer är mycket mer Oddworld än tidigare, säger en av spelets upphovsmän, konstnären och chefen för Oddworld Inhabitants Lorne Lanning.

Redan för ett år sedan berättade han att den riktiga uppföljaren till *Abe's Oddysee* inte skulle komma förrän en ny konsol hade introducerats på marknaden. *Abe's Exoddus* skapades främst för att GT Interactive snabbt ville ha en fortsättning på den udda sagan om mukodonen Abe som kämpade för att befria sin art från slaveri i den underliga världen Oddworld. Från början var det tänkt att Abe bara skulle ha huvudrollen i den första delen i spelserien. Men eftersom den annorlunda spelhjälten och hans originella saga sålde bättre än vad utvecklarna ens hade vågat hoppas på, och blev så populär trots att den egentligen inte hade ett särskilt kommersiellt upplägg, fick han en framträdande funktion även i tvåan. Men i *Oddworld: Munch's Oddysee* får han ta ett steg in i kulisserna och låta den nya huvudpersonen Munch kliva ut i rampljuset. Abe måste dock inte lämna scenen helt och hållet. Det finns nämligen vissa uppdrag i det här spelet som bara han kan lösa. Så det gäller för spelaren att använda de båda karaktärerna vid rätt tillfällen för att uppnå optimala resultat.

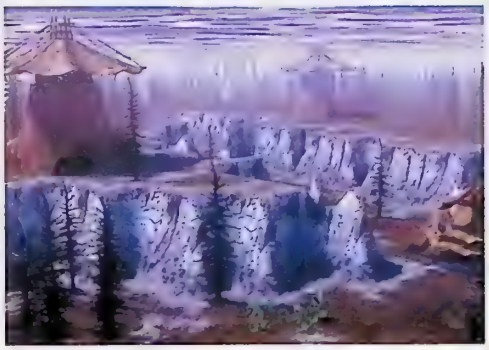
– Munch liknar Abe på så vis att han också är en orimlig hjälte som befinner sig på sitt samhälles botten, berättar Lorne Lanning. Munch är den sista överlevande av sin art, Gabbit, och lever på avdelningen för plågsamma djurförsök på ett farmaceutiskt forskningsföretag. Varför? Jo, för Gabbit-lungor har visat sig kunna transplanteras till Glukkons, en överlägsen ras, med lungcancer. Och många Glukkons får just den sjukdomen, så efterfrågan på Gabbit-lungor har blivit stor. Dessutom har den dyra och efterfrågade maträtten Gabbiare nästan lett till artens utslocknande eftersom den görs på Gabbit-ägg.

De som hade börjat att vänja sig och kanske till och med känna sympati för den grönspräckliga hästsvansade Abe med de blodsprängda gula ögonen mumlandes hello, sorry och follow me med sin hopsydda mun, behöver alltså inte sörja. Den kallslemmiga men varmhjärtade varelsen från Oddworld finns kvar. Men hurdan är Munch?

Till en början kommer Abe och enfotade rullstolsbundne Munch inte alls överens. Abe kidnappar nämligen den argsinte invaliden från laboratoriet där han annars förmodligen hade blivit klonad till överlevnad, för att involvera honom i sitt eget projekt. Vilket resulterar i att Abe måste dra runt på Munch i rullstolen en ganska stor del av spelet. Och vilket även blir jobbigt för båda parter eftersom Munch hatar Abe och inte är rädd för att låta honom få reda på det.

Munch's Oddysee kommer att fokusera på en simulerad värld, där karaktärernas beteende och ekosystemet har stor betydelse för att skapa mer levande intryck, säger Lorne Lanning. Vi simulerar karaktärernas, samhällets, ja till och med landskapets hela livscykler i vår värld. Vi har

Oddworld



även lagt ned mycket arbete på avancerade beteendemönster. Talet har exempelvis utvecklats en hel del och blivit smartare, men samtidigt lättare att förstå och att använda. Man kommer att kunna kontrollera flera olika karaktärer under spelets gång. Så det finns ett antal olika talade språk, liksom vissa som är mer musikaliska.

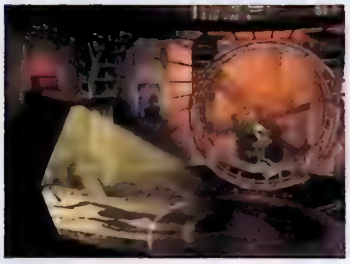
Enligt Lorne Lanning är det svårt att beskriva spelupplevelsen av *Munch's Oddysee* eftersom ingen har gjort någonting liknande tidigare. Och ingen behöver oroa sig för att konceptet kommer att förändras till det sämre när det får ytterligare en dimension. Utvecklarna hade nämligen planerat från början att spelserien skulle bli tredimensionell så fort det fanns teknisk möjlighet för det.

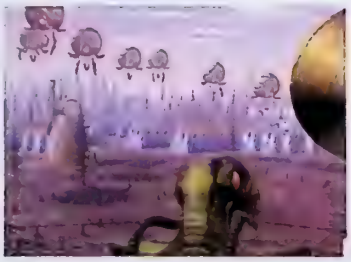
– *Munch's Oddysee* kommer att bli en blandning mellan action, äventyr, RPG, strategi och simulation. Men med Hollywoodsk berättarteknik liksom strösslat över alltihop.

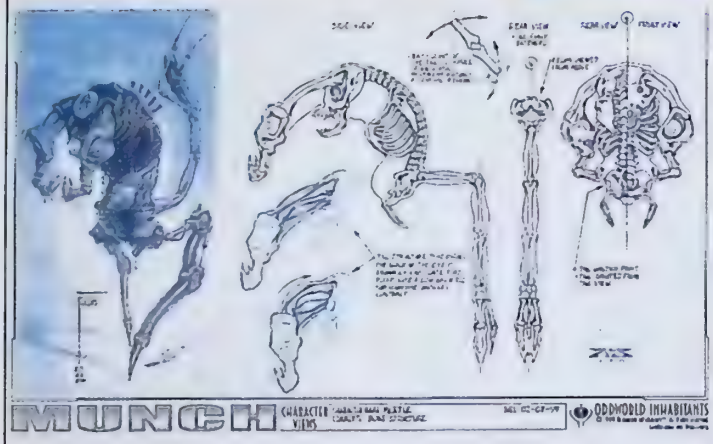
Spelet kommer alltså att öppna dörren till en värld som hela tiden utvecklas och

Lorne Lanning tycker det är viktigt att spelkaraktärernas röster är speciella. Därför talar han in flera av dem själv

"Munch's Oddysee kommer att fokusera på en simulerad värld, där karaktärernas beteende och ekosystemet har stor betydelse för att skapa mer levande intryck. Vi simulerar karaktärernas, samhällets, ja till och med landskapets hela livscykler."







förändras. Och det är inte bara tack vare utvecklarna Oddworld Inhabitants kreativitet. Även att spelet kommer till PlayStation2 spelar en avgörande roll.

– Hårdvaran till PlayStation2 är extremt spännande, konsolen ser dessutom cool ut! Men det råder ingen tvekan om att det kostar mer pengar att utveckla spel till maskinen eftersom det krävs att de har mer innehåll. Den här konsolens kapacitet innebär att vi i ett spel kan ha fler karaktärer på skärmen samtidigt och större världar som använder mer artificiell intelligens. Jag tycker inte bara att PlayStation2 är en frisk fläkt i branschen, jag ser den också som en livräddare. Vi är inte intresserade av att skapa spel för sakens skull. Vi är intresserade av att utveckla spel så att världen kan få uppleva mer invecklat innehåll genom interaktivitet. PlayStation2 gör det möjligt för oss att ta spelen till en ny nivå. Vi hoppas att det kan innebära att folk kan tycka att spel är intressantare än film.

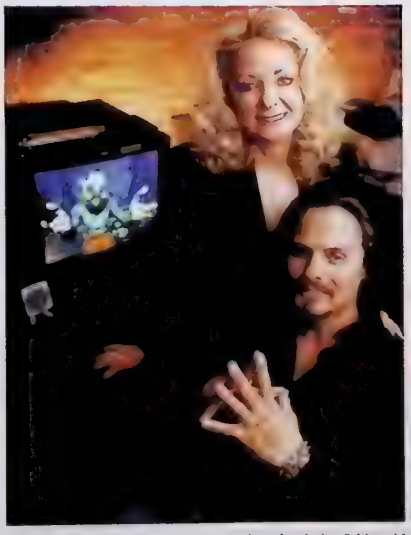
Munch's Oddysee upptar en 4,5 gigabyte stor DVD-skiva. Och spelet beräknas att hålla i minst 50 timmar. Men det är om man försöker att spela det så fort som möjligt. Om man väljer att utforska varje liten del av spelet kan det räcka mycket längre. Det finns dessutom så mycket att upptäcka i den enorma världen att man inte kommer att bli uttråkad om man spelar om spelet. Det kommer snarare att kännas som att man är på besök i Oddworld, inte som att man spelar ett TV-spel.

Grafiken är så nära film man kan komma med ett TV-spel idag, och det råder ingen tvekan om att utvecklarna besitter både enorma tekniska kunskaper, flödande kreativitet, sann skaparglädje och fantasifull konstnärlighet.

Miljöerna är skapade med utgångspunkten att det är ett levande landskap man befinner sig i. Och för att även karaktärerna ska få egna uppenbarelser använder Oddworld Inhabitants vanliga röster i spelet.

– Jag kommer att vara röst åt flera av karaktärerna, målet är att engagera så många olika personer som möjligt här ifrån studion, förklarar Lorne Lanning. Jag gillar inte team som använder kända skådespelares röster till sina animationer. Det tar död på en del av upplevelsen tycker jag. Om jag ser en bra karaktär vill jag höra en röst med karaktär. Jag lyssnar mycket hellre på Grodan Kermit eller Yoda än Sylvester Stallone eller Sandra Bullock.

De delar av spelet som Oddworld Inhabitants hittills har visat är verkligen av otroligt hög kvalitet. Grafiken är så nära film man kan komma med ett TV-spel idag, och det råder ingen tvekan om att utvecklarna besitter både enorma tekniska kunskaper, flödande kreativitet, sann skaparglädje och fantasifull konstnärlighet. De säger själva att det ska kännas som att man kommer till den annorlunda världen på riktigt när man spelar spelet. Och att döma av det de har visat hittills av spelet kommer de att lyckas. Trots att Oddworld är en så annorlunda värld att ingen människa egentligen borde kunna relatera till den. ■



Sherry McKenna och Lorne Lanning leder Oddworld Inhabitants tillsammans

Gameplay at full tilt. Follow your instincts. Play by reflex!

AT LAST A CONTROLLER WHERE YOU CAN

GIVE YOUR THUMBS A BREAK

Thumb right, thumb left, thumb right, thumb up, thumb down, thumb left, thumb right, thumb up, thumb down, thumb left, thumb right...forget it. Forget the old fashioned controllers.

The Airpad is a revolutionary video game controller that allows you to take control of your game with a simple move of the hand.

Airpad's motion sensing technology simply taps into the ultra-fast human reflexes!

The Airpad truly breaks the limitations of the analouge controllers.We have spendt months and millions on analysing the most basic human actions and movements. Now it's your turn to experience what's it's like to be 100% in control of the game.

Take control of your local PlayStation dealer! Try an Airpad!

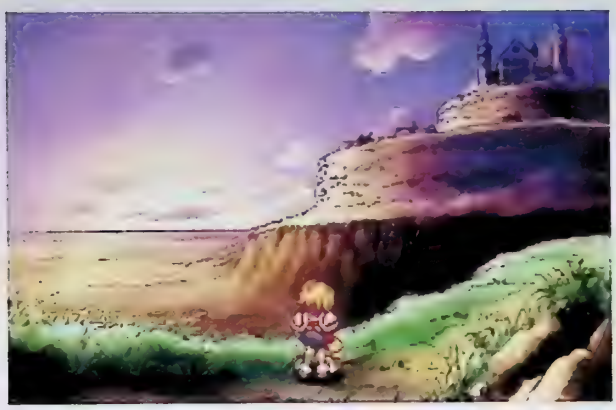
JACK OF ALL GAMES

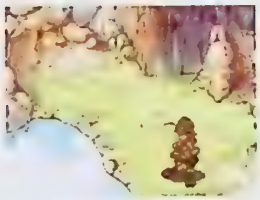
JOYTECH

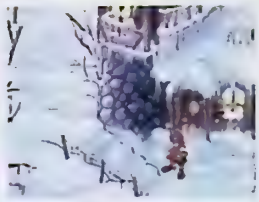
Tradition

Handlingen i *SaGa Frontier 2* bygger på flera personers livsöden som under århundraden vävs ihop till en historia. Serien har funnits i nästan tio år men det nya spelet är det första som ska släppas i Sverige. Så Super PLAY åkte till Tokyo för att träffa spelskaparen som vidareutvecklar den traditionella sagan. Text och foto: Martin Johansson

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— RPG
UTGIVARE ——— Square
UTVECKLARE ——— Square







Akitoshi Kawazus personlighet avspeglar sig i de spel han producerar. I Romancing SaGa, Secret of Mana och nu SaGa Frontier 2 är relationerna mellan karaktärerna det grundläggande inslaget. Och Akitoshi Kawazu är lätt att ha och göra med.

När Akitoshi Kawazu inte bemödar sig med att utveckla spel sitter han på någon lokal izakaya i Tokyo och dricker öl med sina vänner. Där diskuteras arbete, politik och andra väsentligheter. Akitoshi Kawazu är vad man närmast kan kalla social i sin bransch. För de flesta spelskapare från Japan är allt annat än självgoda och jagmedvetna som sina västerländska kollegor. De tenderar mer att vara lite blyga och tillbakadragna.

– Många som arbetar här är inte vana vid att bli intervjuade. Till en början så kommer de säkerligen att vara tysta och blyga. Ge inte upp utan fortsätt tills de har besvarat frågorna korrekt, sade Squares VD Tomoyuki Takechi bestämt till mig innan intervjun startade.

Men när jag träffar Akitoshi Kawazu ger han ett säkert och snällt intryck och är rapp i svaren, i sin grå kostym och illa matchande slips. För det är faktiskt så att hans personlighet avspeglar sig i de spel han producerar. I *Romancing SaGa*, *Secret of Mana* och nu senast *SaGa Frontier 2* är relationerna mellan karaktärerna det mest grundläggande inslaget. Och Akitoshi Kawazu är lätt att ha och göra med.

Akitoshi Kawasus karriär startade 1987 med produktionen av *Makaitoshi SaGa* (*Final Fantasy Legend*). Senare har han bland annat producerat *Romancing SaGa*-serien, *Secret of Mana*, *Racing Lagoon* och *SaGa Frontier 1* och *2*.

Den värld som Akitoshi Kawazu målar upp i *SaGa Frontier 2* är, både bild- och handlingsmässigt bland det mest färgstarka som har gjorts på PlayStation. I spelet får vi ta del av flera levnadsöden från födsel till grav, och kan under spelets gång aktivt styra handlingen.

Gustave är tronarvinge till den mäktiga kungafamiljen Finn, men under en ritual där hans magiska egenskaper sätts på prov visar det sig att han är oförmögen att använda sig av magi. I raseri deporteras han och hans moder av kungen, och i månskenet flyr de båda med hjälp av Gustaves mentor till grannlandet Na. Gustaves uppväxt präglas av ilska och utanförskap, för generellt kan de flesta använda sig av magi. Han ställer till förtret för sin omgivning och har bara en vän, Flynn, som inte heller kan använda sig av magi. Det är ilskan som driver Gustave till framgång, men även hans lojala undersåtar som följer honom ända fram till hans död.

För *SaGa Frontier 2* handlar inte enbart om Gustaves livsöde. Det handlar om flera personer som under århundraden väver ihop historien med konspirationer och handlingar. Arvet efter Gustaves gärningar ligger fast och inspirerar hans ättlingar. Oförätter glöms inte så lätt utan ligger kvar och gror i flera generationer. Världen i *SaGa Frontier 2* färgas av människor med ambitioner att härska och söndra, till vilket pris som helst.

De klara akvarellfärgerna, den ljuva musiken och den intrigspäckade handlingen är spelets tre grundpelare. För att visuellt skapa något så sagolikt som möjligt var Akitoshi Kawazu och hans team tvungna att tillämpa en tidsödande teknik.

– För att skapa världen i *SaGa Frontier 2* som jag ville ha den var vi tvungna att handrita det mesta i spelet och scanna in det i datorn. Det är en speciell känsla som skapas tack vare den analoga tekniken.

Och visst är resultatet något han ska vara stolt över. De flesta spel som Akitoshi Kawazu har producerat har även varit Squares snyggaste spel. *Secret of Mana* är idag fortfarande ett av de vackraste Super NES-spelen i historien, och bara ett litet exempel på att Akitoshi Kawazu resonerar och tänker i helt andra banor än sina kollegor på Square. *SaGa Frontier 2* manifesterar inte bara hans spelfilosofi utan också hans intresse för folklore och nordisk historia. Både kläder, karaktärsdesign och namn i spelet verkar vara hämtade från Sverige, och när jag frågar Akitoshi Kawazu så bekräftar han vad som mer eller mindre varit uppenbart.

– Huvudkaraktären Gustave fick sitt namn från den svenska kungen Gustav Adolf, säger han och småler. ▶

Den värld som Akitoshi Kawazu målar upp i SaGa Frontier 2 är både bild- och handlingsmässigt bland det mest färgstarka som har gjorts på PlayStation. I spelet får vi ta del av flera levnadsöden från födsel till grav, och kan under spelets gång aktivt styra handlingen.

Gustaves ilska och sorg över att han inte är som alla andra tycks avspegla lite av dagens ungdomar i Japan som försöker att slå sig fria från fyrtiotalisternas bojor och själva styra sina öden och akta sig för att inte blir stöpta i samma form. Men det avfärdar han direkt.

– Det finns överhuvudtaget inga sådana paralleller, men jag tyckte att Gustaves sorgsna karaktär passade spelet och det är lätt att relatera till honom för den som träder in i hans värld. Men visst finns det delar av en spelskapare i den karaktär han skapar, om än inte alltid så uppenbart, utan mer dolt och endast märkbart för de som känner vederbörande, svarar han rappt.

Stridssystemet är en vidareutveckling på det föregående spelets. *SaGa*-serien har alltid skilt sig från *Final Fantasy*-serien och under den tid som det har tagit för de olika spelen att utvecklas så har det byggts upp två olika skolor. Vissa spelare i hemlandet Japan anser att *Final Fantasys* spelsystem är på tok för stelbent och håller sig till Akitoshi Kawazus spel istället.

– Det tog programmerarna sex månader att utveckla stridssystemet, det var flera inslag som implementerades som vi var tvungna att vidareutveckla från det förra spelet, svarar Akitoshi Kawazu lite löst när jag undrar hur mycket tid de verkligen lägger ned.

I *SaGa Frontier 2* går det att strida på tre olika sätt. Det första är man mot man då kombinationsmöjligheter på olika anfallssätt erbjuds. Det andra är tillsammans med allierade och ganska så traditionellt, med ett par undantag. Det tredje alternativet som inte är speciellt frekvent i spelet är när arméer ska styras över slagfältet. Inte så avancerat som det kanske låter, men ändå tillräckligt varierande för att spelet ska få ett bättre djup. Men hur mycket har egentligen spelarna att säga till om när det handlar om ett så populärt spel som *SaGa Frontier 2*?

– Jag påverkas inte så mycket av vad spelarna anser om mina spel. Och jag aktar mig för att påverkas för mycket av deras idéer och åsikter. Personligen så anser jag att det inte behövs, och att det på sikt kan störa hela produktionen. När vi bytte från Super NES till PlayStation var det många som hade åsikter om både det ena och det andra och det skapade bara förvirring.

När den europeiska versionen av *SaGa Frontier 2* nu är färdigställd står Akitoshi Kawazu inför nya utmaningar. PlayStation2, försäljningsrekord och Squares expansionsplaner är inte direkt småpotatis i en värld där allt rör sig snabbare och snabbare. Framtiden verkar dock inte skrämma den lille traditionelle japanen som både drömmer om interaktiva miljöer och onlineversioner av *SaGa Frontier*.

– Onlinespel är intressant men ingenting som jag har satt mig in i ännu. Men den nya tekniken har fascinerande potential.

Akitoshi Kawazus *SaGa Frontier* och *Romancing SaGa* har vi i Sverige tyvärr inte fått bekanta oss med, varken Game Boy-, Super Nintendo- eller PlayStation-versionerna. Det är en spelserie som endast har lyckats att ta sig över Stilla havet men väl där aldrig fått fotfäste. Snart blir det ändring på det.

Dåliga traditioner är till för att brytas. ■

COOL GAMES

Hornsg. 122, 117 28 Stockholm

08-668 50 44

POSTORDER
Ring in din order eller maila från hemsidan
www.coolgames.org

Köper-byter-säljer — nytt och begagnat.
Vi har även hundratals begagnade spel!

PLAYSTATION

40 Winks	429:-
Ape Escape	399:-
Alien Resurrection	429:-
Bomberman Fantasy Racing	429:-
Carmageddon 2	419:-
Castrol Honda Superbike	449:-
Civilization 2	399:-
Championship Motocross	449:-
Chocobo Racing	389:-
Crash Team Racing	389:-
Croc 2	449:-
Dino Crisis	449:-
Driver	449:-
F1 World Grand Prix 99	449:-
F.A. Manager	449:-
F.A. Premier League Star	449:-
Fifa 2000	449:-
Fighting Force 2	449:-
Final Fantasy 8	499:-
Formula One 99	389:-
Grand Theft Auto 2	399:-
Gran Turismo 2	339:-
Kingsley	389:-
Knockout Kings 2000	449:-
Legacy of Kain 2 Soul R.	449:-

Lego Racers	439:-
LMA Manager	479:-
Metal Gear Solid Add On	249:-
Mission Impossible	449:-
Monaco Grand Prix Racing	399:-
NHL 2000	449:-
Point Blank 2	389:-
Quake 2	429:-
Rainbow 6	449:-
Rayman 2	449:-
RC Stunt Copter	449:-
Shadowman	449:-
Silent Hill	449:-
Sled Storm	399:-
Southpark	449:-
Spec Ops	449:-
Speed Freaks	399:-
Spyro 2	389:-
Starwars Ep 1 Phantome Men.	469:-
Soikoden 2	439:-
Syphone Filter	399:-
Tekken 3	239:-
This is football	389:-
Tomb Raider 4	439:-
Tomorrow Never Dies	449:-

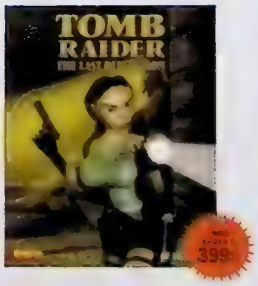
Tony Hawks Skateboarding	449:-
Uefa Champions League	449:-
Ute Summer Games	389:-
V-Rally 2	449:-
Wipeout 3	399:-
Worms Armageddon	439:-
X-Files	389:-

PC

Age of Empires 2	399:-
C&C Tiberian Sun	399:-
Cutthroats	399:-
Daikatana	399:-
Delta Force 2	369:-
Diablo 2	399:-
Drakan Order of the Flame	399:-
Driver	399:-
Fifa 2000	369:-
Final Fantasy 8	399:-
Flight Sim. 2000	499:-
Gabriel Knight 3	363:-
Grand Theft Auto 2	359:-
Heroes 3 Armageddons Blade Exp.	269:-
Hidden & Dangerous	399:-
Homeworld	399:-
Jagged Alliance 2	329:-
Links LS 2000	399:-
Legacy of K. 2 Soul Reaver	399:-

Messiah	349:-
Mig Alley	399:-
Martyr	369:-
NHL 2000	369:-
Nocturne	399:-
Pizza Syndicate	399:-
Prince of Persia	399:-
Quake 3	369:-
Roller Coaster Tycoon	399:-
Rogue Spear (Rainbow Six 2)	399:-
Spec Ops 2	399:-
Star Trek Birth of the Fed.	349:-
Swat 3	369:-
System Shock 2	399:-
Thief 2	399:-
Theme Park World	369:-
Tiberian Sun	399:-
Tomb Raider 4	399:-
Total Annihilation Kingdoms	399:-

Uefa Manager 2000	399:-
Unreal Tournament	349:-



Vill du sälja dina spel?

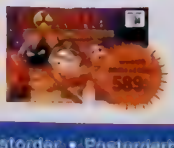
- Gå in på hemsidan och titta på inköpspriser eller ring!

Vill du byta dina spel?

- Ring för dagsfärska bytespriser.

NINTENDO 64

Carmageddon 2	549:-
Command & Conquer 3D	589:-
Donkey Kong + Exp.Pak	739:-
Duke Nukem Zero Hour	589:-
Fighting Force 64	589:-
Hybrid Heaven	589:-
Jet Force Jemini	549:-
Knockout Kings 2000	499:-
Mario Golf	549:-
Mario Party	549:-
Quake 2	589:-
Rayman 2	589:-
Shadowgate 64	589:-
Shadowman	589:-
Starwars Racer	589:-
Super Smash Bros	579:-
Tonic Trouble	589:-
V-Rally 2	549:-
Worms Armageddon	589:-



BESTÄLLNINGSKUPONG

Titel: (texta)

1. _____
2. _____
3. _____

- Klipp gärna ut kupongen och klistra den på ett stort papper (syns bättre på posten)
- Vill du inte klippa i tidningen, kopiera kupongen och skriv av svarspostrutan på ett kuvert.

Namn: _____

Adress: _____

Postnr och ort: _____

Telefon: _____

Målsmans Underskrift om du är under 16 år:

_____

Frankeras ej. Coolgames betalar portot.

COOLGAMES
STOCKHOLM

Svarspost
121607700
110 09 Stockholm

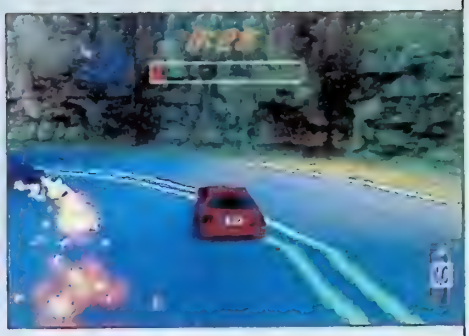
Priserna gäller tom nästa nr och endast postorder • Postorderbeställning kan ej göras i butiken • Postens avgifter tillkommer med minst 50:- /brev och 110:- /paket • Ej utlöst paket debiteras med 150:- • Alla priser är inkl moms • Vi reserverar oss för ev tryckfel/prisändringar • Målsmans underskrift krävs om du är under 18 år

I KIKARSIKTET

John McClane är tillbaka. Bakfull och på lagom dåligt humör tar han flyget till Las Vegas för att jaga terrorister och ta reda på om Elvis verkligen lever.

Av Daniel Grigorov

FORMAT ——— PlayStation
GENRE ——— Äventyr
UTGIVARE ——— Fox Interactive
UTVECKLARE ——— N-Space



nom nationalekonomin pratar man om komplementvaror; produkter som på ett eller annat sätt hör ihop och påverkar försäljningen. Om det till exempel blev förbjudet att importera kaffe skulle inte de svenska producenterna sälja lika mycket kaffefilter. Förmodligen kan man nog också säga att Bruce Willis var en komplementvara till *Die Hard*-filmerna. Hade han slutat att spela bakfull low life-hjälte efter den första filmen skulle nog intresset inte ha varit lika stort för uppföljarna. Och då kanske det inte skulle ha blivit några TV-spel. Men alldeles säker kan man inte vara. För enligt utvecklarna är spelen helt fristående från filmerna.

Precis som filmerna innehåller spelen en story, men den är annorlunda och av ganska underordnad betydelse, säger Scott Marcus som har arbetat med det senaste projektet i drygt två och ett halvt år.

Och det märks att storyn inte har varit högsta prioritet. Introt till *Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas* är förvånansvärt intetsägande för att vara nästan fem minuter långt. John McClane vaknar upp bland tomma ölflaskor och pizzakartonger, pratar i telefon med en vän som har blivit direktör för ett fängelse och åker därefter till Las Vegas för att hälsa på honom. Och givetvis blir det problem. På något sätt lyckas ett gäng terrorister komma in i bilden. Sedan börjar spelet.

John inleder med att tala om att "I've got a bad feeling about this". Tanken är nog att man ska förstå hur utsatt han känner sig, men orden får en dubbel betydelse när man tar de första stegen. Spelkontrollen ger nämligen just dåliga vibbar. I och för sig är det realistiskt att man skjuter sämre när man rör sig, men det är ändå ganska jobbigt att behöva stanna och sikta varje gång man möter en fiende. Dessutom är kamerasystemet svårhanterligt, vilket får till följd att John inte alltid rör sig som man vill.

Sammanlagt innehåller spelet 28 banor, varav 13 ingår i själva äventyret och resten utgörs av olika sorters bonusbanor. Utvecklarna själva säger att de har undvikit att hämta idéer från andra titlar och istället koncentrerat sig på att förbättra konceptet från det första spelet. För actionbanornas del betyder det att man på samma sätt som i *Time Crisis* och *Virtua Cop* måste kunna skilja på terrorister och övriga medborgare. Och precis som i *Metal Gear Solid* lockar man till sig fler fiender ju mer man skjuter. Dessutom kan vi se fram emot olika sorters undercover-uppdrag där John utger sig för att vara någon annan än han är. Som exempel kan nämnas att han på en av banorna, lite helt olikt arkadspelet *Crazy Taxi*, åker runt i en taxi och plockar upp kunder som han sedan ska släppa av på olika adresser.

Förmodligen kan man säga att Bruce Willis var en komplementvara till Die Hard-filmerna. Hade han slutat att spela bakfull low life-hjälte efter den första filmen skulle nog intresset inte ha varit lika stort för uppföljarna. Och då kanske det inte skulle ha blivit några TV-spel.

Även de vanliga bilbanorna är annorlunda. Trots att det fortfarande mestadels handlar om att trampa gasen i botten finns det gånger då man måste tänka sig för, till exempel när man ska frakta bomber. Och när bilen tar skada måste man reparera den genom att köra på skiftnycklar som ligger utspridda längs med vägen.

Som i det första spelet är terroristerna överlägsna till antalet. Skillnaden är att de tack vare högre artificiell intelligens har blivit smartare. Ofta försöker de att locka in en i ett runt så att de kan stänga dörren från utsidan. Har man riktig otur sitter det dessutom en krypskytt i närheten och bara väntar på att man ska rusa ut i hans skottlinje. För att jämna ut oddsen har N-Space försett John med strålpistoler, bagelgevär och granater. Men som vanligt ligger de bästa vapnen utspridda på olika ställen av banorna. Och innan man har fått tag i dem är det inte lönt att försöka att spela hjälte. Faktum är att det många gånger är klokast att gömma sig i ett hörn tills fienderna har försvunnit.

En lite trist nyhet med *Die Hard Trilogy 2* är att det är ett väldigt blodigt spel. Om man träffar fiendens huvud med ett kraftfullt vapen slits det bort från halsen och stänker blod på Johns vita linne. På Fox Interactive rättfärdigar man detta med att de som inte vill se blodet kan gå in i menyn och stänga av den funktionen. Och för att vi inte ska få fel bild av företaget har N-Space dessutom gjort en blodlös bonusbana där John McClane och alla terroristerna har förvandlats till kloakråttor. Fast den är nog mest tänkt som ett skämt. För ingen tror väl på allvar att råttor kan hantera skjutvapen? Det vore ju absurt. ■

AKTUELLA RELEASER

Här har vi listat samtliga spel som har släppts eller slapps släppas i Sverige under vintern 1999.

Nintendo 64

Aidyn Chronicles	16 dec
Conker's Quest	18 nov
Donkey Kong 64	9 dec
Earthworm Jim 3D	16 dec
Gauntlet Legends	9 dec
Hot Wheels Turbo Racing	4 nov
Jet Force Gemini	11 nov
Knock Out Kings 2000	11 nov
NBA Jam 2000	9 dec
NBA Live 2000	23 dec
Nightmare Creatures	15 nov
Ready 2 Rumble Boxing	9 dec
Roadsters	dec
Rocket: Robot on Wheels	2 dec
Super Smash Bros	25 nov
Tonic Trouble	9 dec
Turok: Rage Wars	
Vigilante 8: The Second Offence	15 nov
WCW Mayhem	9 dec
World Driver Championship	11 nov
Worms: Armageddon	11 nov
Xena: Warrior Princess	dec

Game Boy

All Star Tennis '99	5 dec
Armorines	9 dec
Bomberman Quest	9 dec
Bubble Bobble	2 dec
Gamageddon	18 nov
Gobwinian	30 dec
Deja Vu 1 & 2	30 dec
Disney's Magical Tetris Challenge	10 dec
Earth Worm Jim 3D	9 dec
Konami Game Boy Collection	3 dec
Mario Golf	4 nov
Mickey's Racing Adventure	2 dec
Mission Impossible	18 nov
Mr Nutz	11 nov
Ms Pac Man & Super Pac Man	2 dec
Pac-Man & Pac Mania	2 dec
Paperboy	14 okt
Popeye	12 nov
Roadsters	dec
Roadrio	18 nov
Star Wars Episode 1 Racer	16 dec
Stranded Kids	3 dec
Street Fighter Alpha	30 dec
Supreme Snowboarding	18 nov
Suzuki Alstare Extreme Racing	25 nov
Tarzan	15 okt
Tennessee Beat	
Mountain Madness	2 dec
Tiger Woods	10 dec
Tonic Trouble	2 dec
Wacky Racing	nov
Worms: Armageddon	11 nov

Dreamcast

Airforce	nov
Dynamite Cop 2	5 nov
Evolution	3 dec
Fighting Force 2	nov
Hydro 1	19 nov
House of the Dead 2	12 nov
Hydro Thunder	5 nov
Mystery Custom	12 nov
Monaco Grand Prix	12 nov
NBA Showtime	3 dec
Ski Jumping	12 nov
NFL Quarterback Club 2000	dec

Pen Pen	12 nov
Psychic Force	19 nov
Red Dog	12 nov
Revolt	dec
Shadowman	nov
Snow Surfers	12 nov
Soul Calibur	26 nov
South Park Chefs Luv Schack	nov
South Park Rally	dec
Speed Devils	5 nov
Streetfighter Alpha 3	26 nov
Suzuki Alstare	
Extreme Racing	19 nov
Tee Off	dec
UEFA Striker	25 nov
Vigilante 8: The Second Offence	15 nov
Worldwide Soccer 2000	3 dec
WWF Attitude	12 nov

PlayStation

40 Winks	5 nov
Barbie Race & Ride	1 dec
Caesar's Palace 2000	17 dec
Crash Team Racing	24 nov
Cyber Tiger	23 nov
Demolition Racer	12 nov
Destrega	10 okt
Disney's Magical Tetris Challenge	1 dec
EA Sports Supercross 2000	25 nov
Earthworm Jim 3D	24 dec
European PGA Golf	5 nov
F1 World Grand Prix '99	5 dec
FIFA 2000	4 nov
Fighting Force	15 dec
Hell Night	10 dec
ISS Pro Evolution	nov
Jimmy Whites 2 Cueball	24 dec
Knock Out Kings 2000	18 nov
Lego Rock Raiders	17 nov
Le Mans 24 Hour	26 nov
Medal of Honour	9 dec
Millennium Soldier: Expendable	19 nov
Music 2000	26 nov
Nascar 2000	4 nov
Nightmare Creatures 2	15 nov
NBA Basketball 2000	26 nov
NBA Live 2000	25 nov
NHL Championship 2000	26 nov
No Fear Downhill Mountain Biking	19 nov
Pac Man World	17 nov
Renegade Racers	17 dec
Ronin Blade	26 nov
Spyro 2	35 nov
Tarzan	10 nov
This is Football	3 dec
Tomb Raider The Last Revelation	30 nov
Tomorrow Never Dies	25 nov
Trick 'N Snowboarder	12 nov
Un Jammer Lammy	1 dec
Urban Chaos	17 nov
Vigilante 8: The Second Offence	15 nov
Viva Europan Super League	1 nov
Warpath: Jurassic Park	25 nov
WCW Mayhem	11 nov
Worms: Pinball	12 nov
Wu-Tang: Taste the Pain	12 nov
Xena: Warrior Princess	18 nov

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 25 • intressen: musik • föredrar: RPG & plattform • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Final Fantasy VIII*** – För sömnlösa nätter. ***Final Fantasy II*** – Fina minnen. ***Final Fantasy Anthology*** – Den ultimata spelsamlingen. ***Sonic Adventure*** – Segas revansch. ***Rayman 2: The Great Escape*** – Överraskande.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 24 • intressen: japan, tunga beats & mat • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: okunniga it-snobbar]

BÄST JUST NU: ***Grand Theft Auto 2*** – Slabbig spelkontroll men bra inlevelse och musik. ***Resident Evil 3: Nemesis*** – Ruskigt bra och har det lilla extra. ***SaGa Frontier 2*** – Genomgående bra och gedigen handling. ***Donkey Kong 64*** – Apan är tillbaka. Och han är i högform. ***Soul Calibur*** – Fortfarande lika bra.

JONAS SVENSSON

[ålder: oroväckande • intressen: vinyl • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: konverteringar av skrapspel]

BÄST JUST NU: ***Pokémon*** – Någon som vill byta till sig en Snorlax i prima skick? ***Knockout Kings 2000*** – Ingo gör comeback. ***Grand Theft Auto 2*** – Någon som vill köpa en nästan ny polisbil? ***Tomb Raider: The Last Revelation*** – Lara är ju alltid Lara. ***Missile Command*** – Arkadoriginalet alltså, inte Game Boy-versionen.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 22 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: våldsspel]

BÄST JUST NU: ***Rayman 2: The Great Escape*** – Ett av årets bästa äventyr. ***Tomb Raider: The Last Revelation*** – Egypten-temat skapar stämning. ***Pokémon Pikachu*** – Äntligen en bra anledning att gå ut och gå. ***Crazy Taxi*** – Ger ett underskattat yrke upprättelse. ***Puzzle Bobble Mini*** – Pusselmaraton.

JOHN CARLING

[ålder: 32 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***Silent Hill*** – Still going strong. ***Kingsley's Adventure*** – Barnsligt kul äventyr. ***Worms Armageddon*** – Maskmos. ***NBA Live 2000*** – Magic Johnson är svensk. ***Tony Hawk's Skateboarding*** – Jag gör coolast tricks.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 23 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***Turok: Rage Wars*** – Den blodtörstige indianen är i högform. ***Donkey Kong 64*** – Som jag har längtat. ***Metal Gear Solid: Special Missions*** – Tar utmaningen ett steg längre. ***Worms Armageddon*** – Jag tröttnar aldrig på att spränga mask. ***Legend of Zelda: A Link to the Past*** – En av många anledningar att till inte slänga sin Super NES.

DANIEL GRIGOROV

[ålder: 22 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld]

BÄST JUST NU: ***FIFA 2000*** – Favoriten. ***This is Football*** – Omväxling förnöjer. ***Suikoden II*** – Rollspelsmagi. ***Donkey Kong 64*** – Årets plattformsäventyr. ***Mario Golf*** – Bättre resesällskap får man leta efter.

BETYG

Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har bara ett spel vant.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Rare
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 9 december
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Donkey Kong

Lagom till jul samlas för första gången hela familjen Kong under samma tak. Nintendo står för lokalen och Rare har gjort presenten. Mycket bättre än så kan det inte bli.

Innan Shigeru Miyamoto började att arbeta på Nintendo hade han bland annat ägnat sig åt att konstruera galgar med djurmotiv. Även fast Nintendo inte trodde på dessa fastnade de för Shigerus uppfinningsrikedom och anställde honom. Året var 1977. Fyra år senare hade Shigeru fortfarande inte släppt tanken på djur, men istället för galgar gjorde han ett arkadspel med en gorilla i huvudrollen. Spelet döptes till *Donkey Kong* och blev en braksuccé. Resten är historia. Idag betraktar vi Shigeru Miyamoto som ett geni och nästan samtliga av hans spel har blivit klassiker. För att inte tala om spelens huvudpersoner. Mario och Link anses av många vara de bästa spelhjältarna någonsin. Men även Donkey Kong är numera en hjälte, trots att han från början var en skurk som rövade bort unga flickor och kastade tunnor på de som försökte att rädda dem. Detta hänger till stor del ihop med att han hade huvudrollen i ett av de allra bästa Super NES-spelen.

Donkey Kong Country var 1994 en milstolpe i TV-spelens historia. När de första bilderna ur spelet visades var det flera som trodde att de var hämtade från något av projekten till Nintendos kommande 64-bitskonsol. Färgerna var klarare och banorna mer avancerat uppbyggda än någonsin tidigare. Tekniskt sett skulle det dröja ytterligare två år innan Nintendo tog nästa steg i utvecklingen. Fram till dess var allt ljus riktat mot Donkey Kong.

I och med Sonys intåg på TV-spelsmarknaden har vi på senare tid fått stifta bekantskap med titlar som *Spyro the Dragon* och *Crash Bandicoot*. Samtliga dessa spel har dessutom fått antingen en eller flera uppföljare. *Rayman 2* från franska Ubi Soft och Sonys egna *Ape Escape* är ännu bättre plattformsäventyr, så det tre år gamla *Super Mario 64* kan verkligen behöva lite understöd om Nintendo fortfarande ska ha någonting att säga till om när det gäller plattformsspelens utveckling, inte minst med tanke på Sonic the Hedgehogs senaste äventyr till Dreamcast.

Det är här som Rare kommer in i bilden. Shigeru Miyamoto har helt enkelt för mycket att göra för att själv kunna delta i utvecklingen av uppföljarna till alla sina originaltitlar. Därför har engelska samarbetspartnern Rare fått göra *Donkey Kong 64*. Och sin vana trogen förvaltar de förtroendet på ett övertygande sätt, utan att för den sakens skull avvika alltför mycket från Nintendos tidigare idéer.

Äventyret börjar med att Donkey Kong vaknar upp och upptäcker att hans förråd av guldbananer har blivit tömt. Kort därefter märker han att alla hans vänner också är försvunna. Det är Kung K. Rool, Donkey Kongs ärkerival och ledare över den elaka Kremlin-armén, som har varit i farten. För att få tillbaka guldbananerna, som nu ligger utspridda i åtta olika världar, måste Donkey ta hjälp av sina vänner.

Den enda karaktären som är spelbar från början är Donkey Kong. De andra fyra aporna finns på olika platser i de tre första världarna.

64

Donkey Kong 64 är det första spelet som kräver Expansion Pak. För att det inte ska bli ramaskrin i hemmen på julafton kommer det därför att medfölja ett Expansion Pak när man köper det prishöjda spelet.

Så fort man hittar dem blir de spelbara. Eftersom var och en har unika egenskaper måste de alla besöka samtliga världar. Donkey Kong är relativt stark och aningen klumpig, medan Tiny och Diddy är smidigare men inte lika starka. Orangutangen Lankys långa armar gör honom ganska osmidig i närkamper med fiender men är till desto större nytta när han simmar och behöver ta sig uppför branta backar. Chunky är spelets muskelknippe och lyfter utan större ansträngningar föremål som är för tunga för de andra aporna.

I varje värld ska man samla mynt och bananer i fem olika färger, var och en avsedd för varje enskild karaktär. Bananerna behövs för att man ska kunna öppna de låsta dörrarna som leder till bossarna. Mynten samlar man för att kunna köpa vapen, nya egenskaper och musikinstrument. Även detta är en förutsättning för att man ska kunna ta sig vidare.

För att det inte ska bli enformigt att springa in och ut i de olika världarna ligger det teleporteringsplatser utspridda både på ön där ingångarna till världarna finns och inne i själva världarna. Dessutom stöter man ganska ofta på karaktärstunnor, som fungerar som en samlingsplats för alla karaktärer. När man hoppar ner i dessa får man bland annat reda på hur många mynt och bananer aporna har tagit i varje värld.

Precis som många andra plattformsäventyr innehåller *Donkey Kong 64* både bonusbanor och problem som på ett eller annat sätt för handlingen framåt. Vad beträffar bonusbanorna finns det både sådana som man måste klara för att hitta alla guldbananer och sådana som inte har något egentligt samband med själva äventyret. Några går till och med att spela redan från början. Och det är bara på dem som man kan vara flera spelare samtidigt.

Donkey Kong 64 är det första Nintendo 64-spelet som kräver Expansion Pak för att fungera. För att det inte ska bli ramaskrin i hemmen på julafton kommer det därför att medfölja ett Expansion Pak när man köper det prishöjda spelet. Med tanke på att Nintendo redan är det spelföretag som tar mest betalt för sina spel är det en ganska vågad satsning. Samtidigt säger det ganska mycket om hur höga tankar de har om spelet. Efter att ha spelat det förstår man dem. *Donkey Kong 64* är en given succé. *DG*

Nintendo ska vara glada över att de har Rare. Hade det inte varit för dem hade det kanske inte hunnit bli något Donkey Kong-spel. Och då hade det inte varit lika roligt att äga en Nintendo 64 som det är nu.

VÄRLDENS BÄSTA APOR

Tanken med att man måste besöka varje värld med samtliga karaktärer för att kunna komma vidare är lysande. Och förvånansvärt originell för att komma från Rare. Fast det går ändå inte att ta miste på vilka influenserna har varit. Guldbananerna är det här spelets motsvarighet till stjärnorna i *Super Mario 64* och många problem är hämtade direkt från *Banjo-Kazooie*. Faktum är att man hittar referenser till dessa spel nästan vart man än vänder sig. Det är som om Rare försöker att säga någonting. Vad vet jag inte. Klart är i alla fall att de föredrar att återanvända gamla idéer framför att hitta på nya.

Men det de gör gör de alltid väldigt bra. *Donkey Kong 64* är inget undantag. Tekniskt sett är det överlägset både *Super Mario 64* och *Banjo-Kazooie*. Äventyret som sådant är inte riktigt lika fängslande som Marios, men jämfört med sitt förra spel har Rare lyckats bättre även på den punkten. Och mycket festligare spelhjältar än medlemmarna i familjen Kong går knappast att hitta. Så Nintendo ska vara glada över att de har Rare. Hade det inte varit för dem hade det kanske inte hunnit bli något *Donkey Kong*-spel överhuvudtaget. Och då hade det inte varit lika roligt att äga en Nintendo 64 som det är nu.

Daniel 95

GRAFIK 87

Aporna rör sig på ett underbart sätt, färgerna är kristallklara och vart man än tittar hittar man genomarbetade detaljer.

SPELBARHET 93

Spelkontrollen kan verka lite klumpig till en början, men det är bara för att man inte är van vid att gå på alla fyra.

TOTALT

Familjeunderhållning i världsklass.

LJUD 90

Klassiska hits blandas med nya festliga melodier.

UTMANING 95

Åtta fantastiska världar att utforska fem gånger om.

95

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Nu är han tillbaka - starkare än någonsin!

www.rayman2.com

NINTENDO 64 · PlayStation · PC CD ROM

För ytterligare information kontakta
Ubi Soft Sverige · Ekhagsvägen 28 · 168 69 Bromma
Tel: 08-555 36 120 · Fax: 08-555 36 124
E-mail: ubisoft@ubisoft.dk · Internet: www.ubisoft.dk

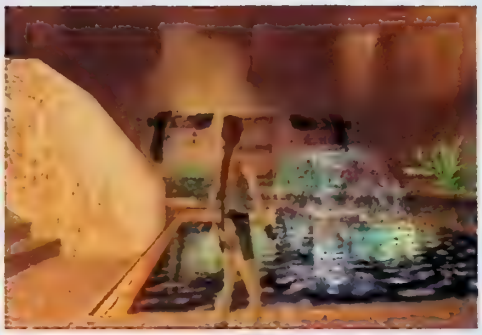
Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 1999 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. The "PlayStation" are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. N-Cube. Nintendo and Nintendo 64 are trademarks of Nintendo Co. Ltd. All trademarks are the property of the respective holders.

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Core
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Tomb Raider:

Lara Croft är tillbaka för fjärde gången. Och för de som inte tröttnade på konceptet redan efter tvåan är *Tomb Raider: The Last Revelation* ett spel värt att uppleva. Andra göre sig icke besvär.



På det hela taget känns Laras fjärde äventyr som en bonusversion av de gamla spelen. Allt är lite bättre, men ingenting är nytt.

Tomb Raider: The Last Revelation är det bästa Lara-spelet hittills. Men det är absolut inte så bra som den fjärde delen i en serie borde vara. Med tanke på hur mycket utvecklingsteamet på Core torde ha lärt sig av att arbeta med tre *Tomb Raider*-spel är det tråkigt att se att de snarare verkar ha tappat mer och mer inspiration för varje del, än att ha drabbats av ökad skaparlusta. Det här spelet känns som en upputsning av de tidigare titlarna. Men Core har klätt sitt skötebarn i nya kläder så vid en första anblick ser det väldigt förnyat ut. Om man skalar av den grafiska ytrenoveringen finner man dock ungefär samma spel som man redan har spelat tre gånger.

De som var med när det första spelet kom är förmodligen inte så jättenyfikna på vad det fjärde äventyret med Lara har att erbjuda. Så för de nya spelare som lockas att testa *The Last Revelation* finns två övningsbanor i spelets början. De utspelar sig i Kambodja, och spelets vid det här laget ganska uttjatade stjärna Lara Croft är bara 16 år gammal. I ungefär samma mundering som alltid, kombatshorts och sportlinne, fast med två korta flätor istället för en lång, undervisas Lara av sin mentor, den österrikiske upptäckaren Werner Von Croy i äventyrandets ädla konst samtidigt som hon är hans assistent. På de två banorna får ovana spelare eller de som inte har gjort svanhopp på länge en noggrann och pedagogisk förklaring av allt från hopp över avgrunder och simning till hur man går armgång och häver sig upp över kanter.

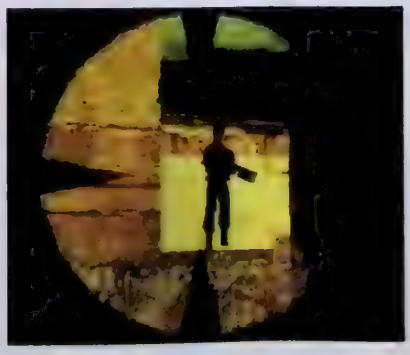
Kontrollmässigt är spelet nästan exakt likadant som sina föregångare. Utvecklingsteamet har i princip bara lagt till en eller ett par nya rörelser för varje nytt spel de har uppgraderat. Och den här gången kan Lara svinga sig i lianer. Så när man har övat tillräckligt är det bara att kasta sig in i upplevelsen.

I rollen som Lara Croft kan man om man har lite fantasi och inlevelseförmåga få vara med om en hel del spännande och läskiga saker. Och att handlingen den här gången har förlagts till bara ett område, Egypten, är ett stort plus. Temat håller ihop historien och innebär att man kan koncentrera sig på händelseförloppet istället för att som i de tidigare spelen förgäves söka att finna ett samband mellan de platser i jordens alla hörn som Lara hoppar mellan.

Egypten är ju dessutom en tacksam miljö eftersom det är ett land som både har en intressant kulturhistoria, är mytomspunnet och väldigt annorlunda, och på så vis nästan skapar stämningarna av sig själv. Core har i alla fall ansträngt sig med storyn, så att det inte ska bli för tråkigt och osammanhängande för spelarna. Sammanlagt finns det 40 minuters sekvenser som för handlingen framåt genom att visa olika händelser i grafiskt avancerade kortfilmer. Det ger absolut spelet mer substans och gör dessutom att spelandet känns mer meningsfullt.

Omgivningarna i spelet är inspirerade av både det moderna och det historiska Egypten. Jättelika byggnader, sfinxskulpturer och underjordiska labyrintgångar får det att kännas som att man faktiskt har hamnat i den heta torra öknen, utanför en jättelik hemlighetsfull pyramid, i en hemsökt gravkammare med väggmålningar och svårtydda inskriptioner eller vid en helig sjö. Men fiender som giftiga skorpioner, hungriga krokodiler, bitska skalbaggar och förklädda soldater med samurajsvärd får en att hela tiden vara på sin vakt, beredd att försvara sig när som helst.

Antagonisterna, de som försöker att stoppa Lara från att utföra sina uppdrag, och de farliga djur som gör att man hela tiden måste vara på sin vakt, har utrustats med mer artificiell intelligens än i tidigare spel. Det räcker inte för Lara att flytta sig utom synhåll för till exempel de blodtörstiga fladdermöss som flaxar runt hennes huvud, de följer efter. Enda sättet att bli av med dem är att dyka ned i vattnet, för då flyger de efter och dränks. Men det är inte bara fienderna man



The Last Revelation

måste överlista. I en pyramid där det vilar en förbannelse går ingen säker. Minerade golv, där marken när som helst kan explodera under ens fötter, luckor som kan öppnas bara för att fylla rummet med sand och vassa piggar som plötsligt höjs upp genom hål i marken är också livshotande. Och vissa skador upptäcker man inte direkt. Efter att ha blivit biten av giftskorpioner dröjer det till exempel ett tag innan allting börjar att snurra runt och Lara faller till marken förgiftad.

Man har inte bara ett antal vapen till sin hjälp i *The Last Revelation*. En kikare som gör det möjligt att zooma in inskriptioner som sitter för högt upp för att man ska kunna läsa dem är till stor nytta, liksom en dagbok där man kan samla fakta. En jeep och en motorcykel gör det dessutom möjligt att snabbt förflytta sig från ett ställe till ett annat.

På det hela taget känns Laras fjärde äventyr som en bonusversion av de gamla spelen. Allt är lite bättre, men ingenting är nytt. *LL*

MUSIKEN SKAPAR REALISMEN

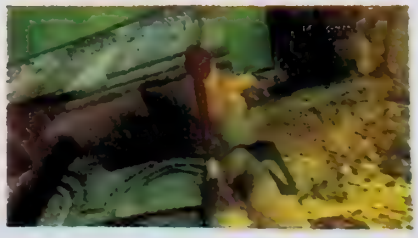
En av banorna i det här spelet utspelar sig på ett tåg som hela tiden rör sig framåt genom öknen. Det känns lite annorlunda och kul för att vara Tomb Raider. Men i övrigt är det inte den typen av innovationer som syns mest i spelet. Det som är anmärkningsvärt, och som ger spelkonceptet en bättre helhet är sådana saker som egentligen inte är tänkta att märkas så mycket. Som ljussättning och musik till exempel. En lysande solstrimma i det glittrande vattnet, orangefärgat solnedgångsljus på stora skuggade statyer eller flammande fackelsken i en mörk gravgång skapar häpnadsväckande realism trots att spelet i övrigt inte är så verklighetstroget. Och atmosfärisk musik skapar mycket mer spänning och stämning än vad en ny rörelse eller en ny fiende någonsin kan göra.

Lovisa 86

INTE TIDLÖST

Det är mycket lättare att kritisera Core som företag än *Tomb Raider* som spel. För fortfarande är spelet både engagerande och spännande, men samtidigt har Core knappast gjort någonting för att varken förändra eller förbättra. Vilket dessvärre leder till att tiden sakta men säkert har hunnit ikapp Lara. Spelmotorn och upplägget är inte så tidlöst att det håller i all evighet. När *Tomb Raider* släpptes var hela 3D-äventyrsgenren relativt ny och i kombination med en så stark personlighet som Lara kunde det inte misslyckas. Idag finns *Metal Gear Solid*, *Goldeneye 007* och *Legend of Zelda: Ocarina of Time* och även om de inte är direkta konkurrenter till *Tomb Raider* så är de alternativ för äventyrslystna spelare. Bättre sådana dessutom. Jag har faktiskt svårt att komma på ett enda skäl till att välja *Tomb Raider: The Last Revelation* framför något av dem. Det skulle vara Lara då. Och eftersom det nog räcker för många, klarar sig Core ett år till. Det blir med all säkerhet succé även för Laras fjärde äventyr. Fast jag tror samtidigt inte att jag är ensam om att börja tröttna.

Tobias 88



GRAFIK 89	SPELBARHET 87	TOTALT
Mer detaljerat än tidigare. Och Egyptentemat ger en bra helhetsbild.	Ingenting nytt förutom att Lara kan svinga sig i lianer som Tarzan.	Det här borde ha varit del två.
LJUD 92	**UTMANING 91**	**89**
Stämningsskapande och välbetänkta lite orientaliska toner.	Många banor och en spännande historia fångar nog de flesta *Tomb Raider*-fans.	

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Team Soho
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 6 december
SPELARE — 1–8
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Himlen är blå, gräset grönt och spelarna ställer upp sig på den extremt välfyllda arenan. Det här är fotboll!

Sony har haft för avsikt att producera den ultimata fotbollsupplevelsen. Ambitionen är det inget fel på. Frågan är bara om de har lyckats att förverkliga sin dröm.

This is Football

Redan på ett tidigt stadium gjorde Sony klart att vi inte skulle förvänta oss någon *FIFA*-kopia. Smygtittar och notiser har talat om en revolutionerande spelkontroll och i England har hypen successivt vuxit. Nu är spelet färdigt. Och visst är *This is Football* någonting alldeles extra.

Spelkontrollen är precis så innovativ som försnacket har gjort gällande. Till att börja med har varje knapp på handkontrollen flera olika funktioner. Så gott som samtliga funktioner går dessutom att kombinera med varandra. Exakt hur många olika passningar, dribblingar, skott och nedtagningar det går att göra vet nog inte ens Sony själva.

Det är inte bara mängden funktioner som imponerar, det som verkligen gör *This is Football* speciellt är att man hela tiden lär sig nya saker och utvecklas som spelare. Till en början förstår man inte bättre än att använda passningsknappen på samma sätt som i alla andra fotbollsspel. Efter några matcher har man lärt sig att man slår genomskärare om man håller R1-knappen intryckt samtidigt som man passar. Och när de första målen börjar att trilla in har man förmodligen insett att det går att väggspela sig genom ett försvar genom att hålla L1-knappen intryckt samtidigt som man fortsätter att trycka på passningsknappen. Däremellan är det inte otänkbart att man har kommit underfund med hur man slår de låga krossbollarna och skarvar. När man sedan börjar att kombinera alla dessa passningssätt inser man att det går att experimentera i det oändliga.

En annan tydlig skillnad mellan *FIFA* och *This is Football* är försvarsspelet. Mot de lite bättre lagen håller det inte att tokrusa fram mot bollen och glidtackla. Istället måste man försöka att läsa av motståndarens spel och skära av hans passningsvinklar så att han tvingas att avsluta från en så dålig position som möjligt. Det tar i och för sig ett bra tag innan man lär sig detta, men när tekniken väl sitter blir det desto mer realistiskt.

För att kunna ha med riktiga spelare har Sony slutit ett avtal med FIFPRO, som är det närmaste ett fackförbund en fotbollsspelare kan komma. Tack vare detta är såväl landslagen som alla de internationella klubblagen kompletta. Däremot går det inte att köpa och sälja spelare, men vill man att någon spelare ska

Den speciella spelkontrollen kräver mycket övning. Men när man väl behärskar allting är det en njutning att spela *This is Fotball*.

Spelkontrollen ger spelet ett originellt djup och spelarna beter sig annorlunda än vad vi är vana vid. Visst, glamouren finns där, men skyttekungarna gör inte baklängesvolter varje gång de gör mål. Istället briljerar de som kan med sin teknik medan andra antingen är löpvilliga eller passningssäkra.

byta klubb kan man istället döpa om honom och ändra hans utseende. Den som vill vara riktigt noggrann kan också förbättra eller försämra hans egenskaper.

This is Football är på många sätt ett banbrytande spel. Spelkontrollen ger spelet ett originellt djup och spelarna beter sig annorlunda än vad vi är vana vid. Visst, glamouren finns där, men skyttekungarna gör inte baklängesvolter varje gång de gör mål. Istället briljerar de som kan med sin teknik medan andra antingen är löpvilliga eller passningssäkra. Och det är mycket på grund av dessa saker som *This is Football* kommer att gå till historien som ett av nittiotalets allra bästa fotbollsspel. *DG*

GRÄDDEN PÅ MOSET

Ingen som såg Frankrike spela fotboll förra sommaren kan påstå att de var bättre än Brasilien, England eller Argentina. De hade tur som tokar i hela slutspelet och i VM-finalen mötte de ett förvirrat Brasilien med en sjuk Ronaldo på topp. Men världsmästare blev de. Mycket tack vare Zinedine Zidane, korad till förra årets bästa fotbollspelare. Fast inte ens han var perfekt. Det hände faktiskt att han försökte att dribbla en gång för mycket och blev av med bollen. Men då blundade nog samtliga på Team Soho. För i det här spelet gör han inte ett enda misstag. Det finns några till, men Zidane är det bästa exemplet på den typ av superspelare som jag hatar när spelutvecklarna lägger in i sina spel.

En annan sak jag stör mig på är att målvakterna är så ojämna. Ena stunden kan de klistra ett stenhårt skott mot krysset bara för att i nästa anfall hjälplöst flaxa på halvdistans medan en fristålld motståndare enkelt rullar bollen förbi dem.

Fast ärligt talat är dessa anmärkningar egentligen ganska oviktiga för helhetsintrycket. *This is Football* är ett oerhört välgjort fotbollsspel som ingen fotbollsälskare ska vara utan. Köp det, även om du redan har *FIFA 2000*. Lite omväxling skadar aldrig.

Daniel 90

EFTERLÄNGTAD VARIATION

Hittills har det bara funnits två bra sätt att utveckla bra fotbollsspel på. Antingen genom att göra som Konami eller som Electronic Arts. *International Superstar Soccer*- och *FIFA*-serierna har totaldominerat genren de senaste åren och en seriös konkurrent kändes verkligen nödvändig.

Om det är för att de känner sitt ansvar eller för att de också vill tjäna pengar på världens största sport som Sony nu släpper *This is Football* tänker jag inte spekulera i, men de har i alla fall lyckats att förändra en genre som länge såg ut att aldrig kunna förändras.

Rent grafiskt har Team Soho knappast lyckats bättre än Electronic Arts och deras spel är långt ifrån lika lättillgängligt som Konamis. Men *This is Football* har andra kvaliteter, framför allt ett unikt kontrollsystem som ger matcherna en helt annan karaktär. Man kan inte bara ge sig in i spelet och tro att man kan vinna, utan måste träna lika hårt som för att bli en bra fotbollsspelare om man ska ha en chans. Och ser man det så är ju faktiskt *This is Football* det närmaste riktig fotboll man kan komma med en PlayStation.

Tobias 86

GRAFIK 85
Spelarna rör sig smidigt och gestikulerar på perfekt italienska men menyerna är fula och lite grötiga.

SPELBARHET 90
Den sofistikerade kontrollen ger spelet ett originellt djup.

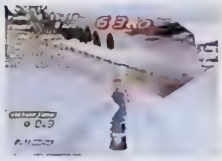
LJUD 90
Det är skönt att kommentatorerna sparar på klichéerna och istället talar om vem som har bollen.

UTMANING 89
Det dröjer länge innan man får till ett spel som leder till VM-guld och ligaseger.

TOTALT
Ett annorlunda alternativ.

88

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — UEP Systems
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Snow Surfers

Trots att *Snow Surfers* inte är UEP Systems första snowboardspel har de bara lyckats med ett par av spelets inslag. Deras försök till varierande banor fungerar, men fartkänslan och karaktärernas personligheter drar ned helhetsintrycket.

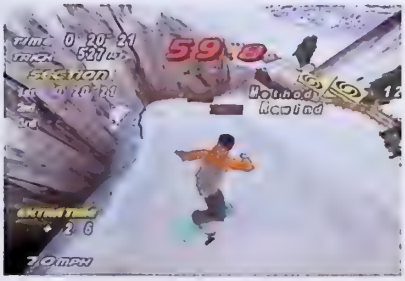
Så börjar vintersäsongen igen. Folk plockar fram vallan, de slitna bindningarna och brädan för att på fritiden varva mellan de branta backarna och afterskin. För de som inte kan ge sig av eller är rädda för att bryta armar och ben finns det alternativ. De nyblivna Dreamcast-ägarna har till exempel *Snow Surfers*.

Som bekant har speltillverkaren UEP Systems under de senaste tre åren mer eller mindre specialiserat sig på att skapa snowboardspel. I Japan går det här Dreamcast-spelet under namnet *Cool Boarders Burrrn*. I USA heter det *Rippin' Riders*. Vi européer får nöja oss med *Snow Surfers*, för det verkar inte som att Sony har tagit patent på namnet någonstans utanför Japan. Det hela kan te sig lite missvisande för de som verkligen gillar *Cool Boarders*, men nu har vi ju rätt ut begreppen.

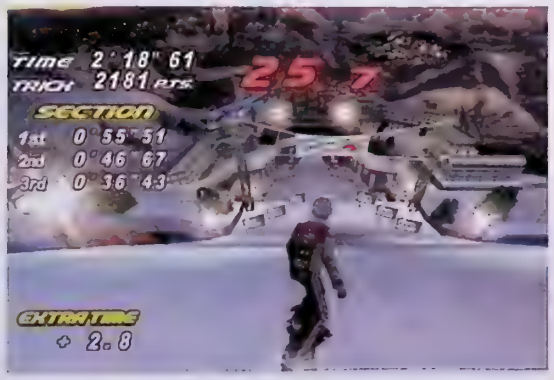
Det som är märkbart med *Snow Surfers* är att UEP Systems har försökt att skapa lite mer varierande banor. Och de fungerar i princip. Både Emerald Forest och Mountain Review är välplanerade banor där skicklighet och trickkänsla sätts på prov. Att hoppa mellan de schweiziska hustaken och utföra en method, eller kasta sig utför en glaciär förmedlar inte bara en frihetskänsla utan också eufori över att man ensam bemästrar brädan och banan till perfektion. De senare banorna i spelet har dock inte samma kvaliteter eftersom de kräver alltför många provomgångar innan de kan avklaras. Ofta är det väldigt otydligt vart man ska ta vägen efter en isklädd snäv kurva eller en backe och det leder i regel till frustration eftersom banan måste memoreras meter för meter. Cave Slider och Dancing Devils är bra exempel. I regel är de absolut inte värdelösa, och det är bra att det krävs en rejäl motprestation, men det blir mer koncentration på själva åkandet och det blir inte mycket över för själva tricken som är spelets grundpelare. För under ett lopp gäller det nämligen att se till att så många komplicerade tricks som möjligt utförs. Det leder till att totalpoängen höjs men också att man vinner tid. Som i de flesta av dagens snowboardspel gäller det att se över helheten och inte fastna för att bara åka i full fart från start till mål.

En underlig sak vad gäller tricken i spelet är att det finns vissa partier på vissa banor, främst Mountain Review, som ger utmärkt tillfälle att utföra lite halfpipe-tricks, men där det inte fungerar. Istället hän-visas spelaren till en specialdesignad bana för det ändamålet. Varför?

För de som står för millimeterrättvisa ska nämnas att



UEP Systems inte tar hänsyn till sådant. För även om en spelare glider in i målgången så räknas det inte som i många bilspel. En sådan sak kan få de flesta amatörspelare att slita sitt hår.



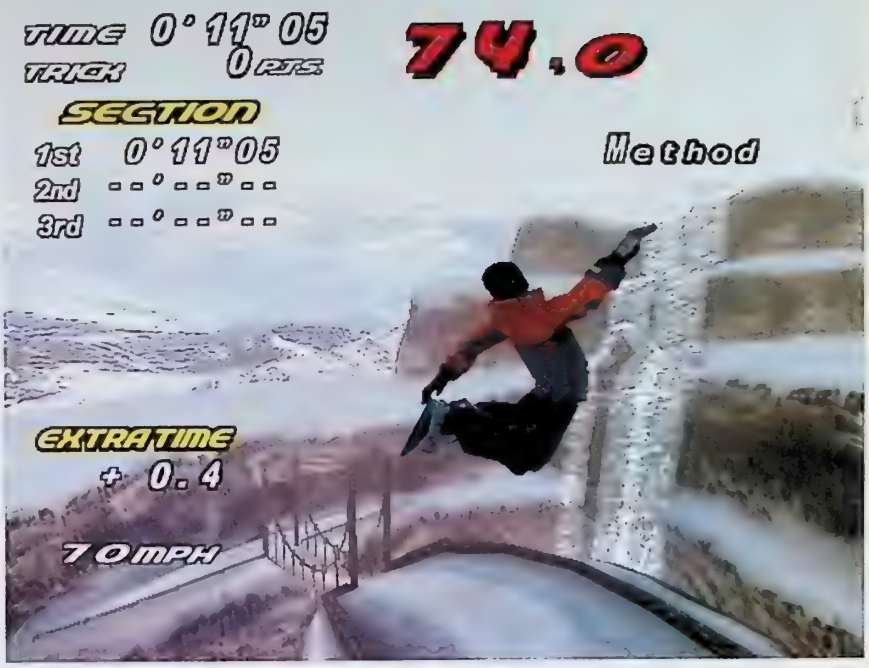
Som i sina tidigare snowboardspel försöker UEP Systems att vara så tidsenliga som möjligt. Vad de kan tänkas ha inspirerats av är en gåta. För ingen med lite stil och fason skulle ge sig ut i backen med den typen av utstyrsel som karaktärerna i Snow Surfers har.

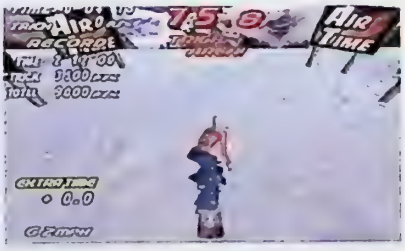
Snökänslan infinner sig inte riktigt heller på sina ställen. Visst går det snabbare på vissa underlag och saktare på andra. Men skillnaden är tyvärr inte så märkbar. Även fartkänslan får sig en törn, det känns inte som att det går i hundra kilometer i timmen fast mätaren säger det.

Som i sina tidigare snowboardspel försöker UEP Systems att vara så tidsenliga som möjligt. Vad de kan tänkas ha inspirerats av är en gåta. För ingen med lite stil och fason skulle ge sig ut i backen med den typen av utstyrsel som karaktärerna i *Snow Surfers* har. Även namnen kan tyckas lite töntiga. DJ Ken till exempel, vad är det för en typ? Flickorna är inte så mycket bättre de heller. Värst är Scary Spice-varianten Monica som stönar och skriker så mycket i backen att det i logikens namn borde framkalla en och annan lavin.

Ljudet och musiken i spelet avgörs till stor del av vilken karaktär man väljer. Rastakillen Bob ackompanjeras följaktligen av tama Kingston-ljud, medan trendiga lolitan Tia får steril drum 'n' bass. Och självklart är det Monica som får dras med billig eurohouse.

Snow Surfers är ett tecken på att UEP Systems kanske skulle börja pröva andra genrer istället för att producera mediokra snowboardspel på löpande band. De som verkligen suktar efter realism och genuin spelkänsla får se åt ett annat håll, för *Snow Surfers* duger bara för de som sitter i soffan och längtar efter lite småbra arkadunderhållning utan tekniska genombrott. *MJ*





ARKADINFLUERAT

Om jag ska vara ärlig så är det roligare att ge sig i kast med att åka stjärtlapp med kompisarna än att sitta med *Snow Surfers* för länge. Trots det så finns ett par inslag som håller mig fast. Spelet är arkadinfluerat, och det är jag svag för. Det finns också vissa banor som jag verkligen gillar. De är väldesignade och har hoppen och hindren på de rätta ställena. Jag förstår inte varför alla de andra banorna i spelet inte följer den principen? Rent grafiskt är *Snow Surfer*, i relation till Nintendo 64- och PlayStation-spel i samma genre, det snyggaste snowboardspelet hittills. Det visuella bländar ett tag men får inte mig att glömma Nintendos EAD-teams *1080° Snowboarding* som enligt min åsikt fortfarande är oslagbart i sin genre. Jag hoppas istället på våra finska vänner bakom *Supreme Snowboarding* som kommer till Dreamcast inom kort.

Martin 77

OTILLRÄCKLIGT

När jag såg *Snow Surfers* för första gången, på E3 i maj, blev jag imponerad. Det var utan tvekan det snyggaste snowboardspel jag någonsin hade sett. Men samtidigt visste jag att det var UEP Systems som gjort spelet och därför blev jag misstänksam. *Cool Boarders*-spelen hör nämligen inte till mina favoriter.

Nu har jag äntligen fått chansen att testa spelet ordentligt och tyvärr kan jag inte annat än konstatera att mina farhågor har besannats. Trots Dreamcast-konsolens otroliga kapacitet har UEP Systems inte lyckats att göra *Snow Surfers* nämnvärt bättre än *Cool Boarders*. Visst är spelet snyggt, men det dröjde inte många minuter förrän jag tröttnat fullständigt på spelets plastiga och orealistiska känsla.

Och jag vet att det går att göra bättre snowboardspel än så här, se bara på *1080° Snowboarding*. Åkarna i det spelet har en tyngd och smidighet i kroppen som gör dem realistiska, snön har ett motstånd som påminner starkt om verklighetens snö och knappkombinationerna som krävs för att genomföra tricken är genomtänkta. Men istället för sådana kvaliteter har *Snow Surfers* bara hafsigt utlagda banor, töntiga karaktärer och urusel musik. Och det räcker inte för mig. Härmed förpassar jag *Snow Surfers* till det mörka och fuktiga hörn i garderoben där *Cool Boarders*-spelen redan ligger.

Micke 65

[illegible] 78	[illegible] 75	[illegible]
Inte speciellt imponerande, fattig på detaljer.	Ingen direkt puderkänsla.	UEP kommer nog aldrig att göra ett riktigt bra snowboardspel. **74**
[illegible] 80	[illegible] 69	
Vissa ljudspår är helt okej men kommentatorn är jobbig.	De första banorna håller måttet, de senare är en katastrof.	

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Acclaim Studios
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — 9 december
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — Game Boy

Turok: Rage

Kärt barn har många namn. Oavsett om man kallar det deathmatch, flerspelarmöjlighet eller multiplayer mode är det alltid en och samma sak som gör den här typen av spel roliga: när flera spelare samlas för att besegra varandra. Och det är precis vad *Turok: Rage Wars* handlar om.

Det finns en anledning till varför den här genren alltid har varit störst på PC. Den består av två ord: flerspelarmöjlighet och nätverk. *Quake* hade aldrig blivit så stort om det inte hade gått att spela det över nätverk mot flera mänskliga motståndare samtidigt. Hur kompetenta spelutvecklarna bakom *Turok 2: Seeds of Evil* och *Goldeneye 007* än är kommer deras konsolspel aldrig att kunna mäta sig med PC-spelen förrän konsolerna har blivit bra nog att hantera Internet-uppkopplingar på allvar.

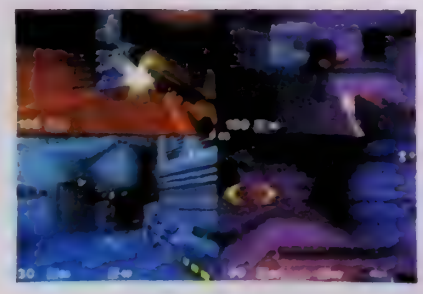
Så fram till dess gäller det att utnyttja de befintliga konsolmöjligheterna så gott det går. Acclaims första *Turok*-spel var bra, men eftersom det saknade möjligheter för flera spelare höll det inte i längden. Den bristen försökte man råda bot på med *Turok 2: Seeds of Evil*, som ju innehöll det efterlängtade flerspelarinslaget. Men tyvärr lyckades de inte göra det tillräckligt bra för att tillfredsställa både den enskilde spelaren och de som ville slåss mot varandra, framför allt eftersom spelet var för slött.

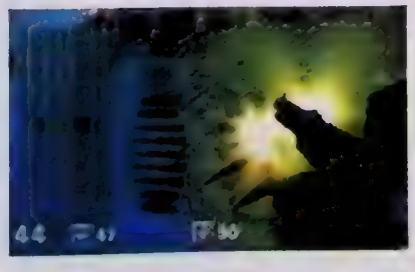
Men nu har utvecklarna på Acclaim Studios tänkt om. Under utvecklingsarbetet har de utgått från att göra spelet så bra som möjligt för flera spelare. Istället för att satsa på ett välskrivet äventyr och stora banor med vackra och detalj-rika miljöer har de koncen-trerat sig på att göra många små banor som lämpar sig bäst för intensiva strider där ingen kommer undan. Tack vare detta har de lyckats att förbättra bildhastigheten avsevärt, vilket gör spelet smidi-gare och mer lätt-spelat än de tidigare *Turok*-titlarna. I *Turok: Rage Wars* fungerar kontrollen utmärkt; det går lätt att sikta med precision och man har bättre kontroll över sina rörelser än vad man någonsin hade i *Turok 2: Seeds of Evil*.

De 40 banorna i spelet lämpar sig alltså utmärkt för bataljer mellan flera spelare. Men det är ju inte alltid man har ett gäng kompisar att spela med, så ett konsolspel måste ju även kunna vara underhållande för den enskilde spelaren. Och det är *Turok: Rage Wars*. Anledningen till det är framför allt att Acclaim Studios har förbättrat de datorstyrda fiendernas intelligens en hel del. Förutom enstaka dumheter, som att klampa rakt in i tydligt utplacerade minor och att attackera med bara en simpel Warhammer som vapen, beter sig de datorstyrda fienderna på ett realistiskt sätt som gör att man tvingas tänka för att inte förlora.

Istället för att satsa på ett välskrivet äventyr och stora banor med vackra och detaljrika miljöer har Acclaim Studios koncentrerat sig på att göra många små banor som lämpar sig bäst för intensiva strider där ingen kommer undan.

Scenariot, som är den del av spelet där man spelar själv, går ut på att spelaren blir tilldelad specifika uppdrag som ska klaras av på de små banorna. Dessa kan till exempel bestå av att man ska besegra två fiender och själv förlora max ett liv, vinna i Tag the Monkey mot tre datorstyrda fiender eller bekämpa en boss. Efter att ha klarat av ett uppdrag blir spelaren belönad på något sätt, till exempel med extraliv, nya vapen eller talismaner som öppnar olika minispel. Tack vare fiendernas konstgjorda intelligens blir känslan i dessa uppdrag ganska lik den som uppstår när man är ett gäng kompisar som slåss mot varandra och det är därför de fungerar så väl. Samma uppdrag kan även spelas i Cooperative, där





Wars

flera spelare kan ge sig i kast med datorn tillsammans.

Alltså är Turok: Rage Wars i alla avseenden en äkta flerspelartitel, även när bara en person spelar det. Och därför är det det bästa *Turok*-spelet hittills.

MW

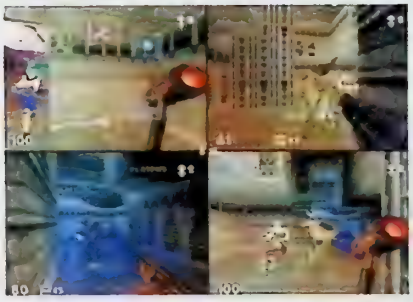
I VÄNTAN PÅ PERFECT DARK

I den här genren finns det bara ett konsolspel som är riktigt roligt både för en och flera spelare och det är *Goldeneye 007*. *Turok 2: Seeds of Evil* var visserligen ett tappert försök att göra om Rares storartade bedrift, men det kom ändå aldrig i närheten av spelet med James Bond i huvudrollen. Kanske tog sig Acclaim Studios utvecklare vatten över huvudet när de försökte att göra ett spel där äventyret för en spelare skulle vara lika roligt som deathmatch-utmaningarna för flera.

Därför gör de rätt i att nu koncentrera sig på just deathmatch-inslaget. I *Turok: Rage Wars* har all möda lagts på att skapa banor som fungerar väl för flera spelare och att göra fienderna tillräckligt smarta för att erbjuda ett varierat motstånd. Och jag tycker att de har lyckats väl. Faktum är att jag, även när jag spelar själv, har roligare med *Turok: Rage Wars* än vad jag hade med något av de tidigare *Turok*-spelen.

Men ännu har Acclaim Studios inte lyckats att överträffa Rare och deras mästerliga *Goldeneye 007*, så när *Perfect Dark* äntligen blir färdigt kommer jag antagligen att glömma det här spelet ganska snabbt. Men fram till dess har jag ingenting emot att spela *Turok: Rage Wars*, för det är utan tvekan det roligaste *Turok*-spelet hittills.

Micke 94

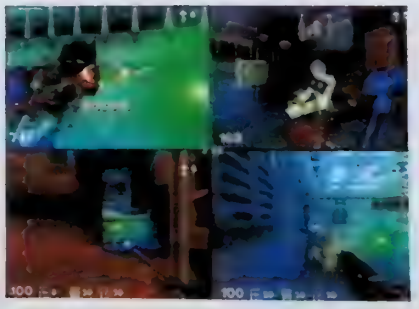


ISTÄLLET FÖR KONVENTIONELLA MEDEL

Det är intressant att Acclaim Studios har satsat så hårt på just flerspelarläget och lämnat resten därhän. Det är kontroversiellt att göra ett spel av den här typen, och det bryter en shoot 'em up-trend som har uppstått genom stelbenthet och liktänkande. För när Nintendo försedde sin maskin med fyra kontrollportar var intentionerna att skapa en social konsol och en sfär där människor kunde umgås med varandra. Spel är till stor del en social företeelse och när en speltillverkare har förstått det har han kommit en lång väg.

Turok: Rage Wars är optimalt för sammandrabbningar vänner emellan, precis som det bästa brädspel. Det har farten, intensiteten och styrkan som gör att spelet blir ett lika självklart val som *Risk* eller *Fia med knuff* under det mörka vinterhalvåret.

Martin 92



GRAFIK	SPELBARHET	TOTALT
93	94	

Den stora detaljrikedomen från *Turok 2: Seeds of Evil* är borta, men i gengäld är det här spelet avsevärt snabbare.

Kontrollen fungerar utmärkt i de intensiva striderna och de många vapnen ger upphov till enorm tillfredsställelse.

Det bästa *Turok*-spelet hittills.

LJUD	INLÄRNING	
85	92	

Skriken, skotten, explosionerna och de köttiga krossljuden låter som de ska. Rejält överdrivna, alltså.

Fiendernas förbättrade intelligens och de många banorna gör att det här spelet inte blir trist i första taget.

93

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Camelot
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Mario Golf

De började med PlayStation. Sedan var det Nintendo 64. Och nu har Camelot även gjort ett golfspel till Game Boy.

GAME BOY

När Mario inte är upptagen med att rädda Peach brukar han koppla av med golf. Med åren har han blivit riktigt skicklig. Några av karaktärerna i *Mario Golf* anser till och med att han är den bästa golfaren någonsin. Men han väljer sitt motstånd med omsorg och man måste göra sig förtjänt av att möta honom.

Till att börja med gäller det att besegra de fyra klubbmästarna på deras respektive banor. För att lyckas med det måste man lyssna på tipsen som man får av karaktärerna man möter och samla erfarenhetspoäng. När man har fått tillräckligt många erfarenhetspoäng går ens spelare upp en nivå, vilket i praktiken betyder att han eller hon kan slå hårdare och mer precist.

Förutom turneringarna får man erfarenhetspoäng när man spelar enstaka matcher och går ut på en valfri bana i Stroke Mode. Och om man behöver öva är det bara att välja ett hål på någon av banorna och träna tills batterierna i Game Boyen tar slut.

Som väntat går det inte att variera spelet lika mycket som i Nintendo 64-versionen. Antalet klubbor är färre och spelarna har inte lika utpräglade egenskaper. Men i övrigt är det inte så mycket som skiljer spelen åt. Det är fortfarande enkelt att komma igång och även lite längre in i spelet räcker det i princip att man har koll på kraftmätaren och vet åt vilket håll vinden blåser. En del skulle kanske säga att det är för simpelt. Men då har de inte förstått vad *Mario Golf* handlar om. Poängen är nämligen inte att man ska bli någon golfexpert. Det handlar bara om att ha så roligt som möjligt, både när man pustar ut i en vilstol på S:t Andrews klubbhus och när man sitter på pendeltåget till Märsta. *DG*

GENIALISKT

Det mest förvånande med *Mario Golf* är att det är så okomplicerat och avkopplande. Alla som någon gång har sett en golfsändning på TV vet att det tar ett bra tag innan man förstår vem som leder, hur många slag som återstår och hur länge tävlingen egentligen kommer att pågå. Att Camelot dessutom har valt ett rollspelsupplägg borde ju egentligen göra spelet ännu mer invecklat och tidskrävande. Men eftersom själva golfandet hålls på relativt simpel nivå tar man sig snabbt och smidigt genom en 18-håls runda. Som sedan följs av en personlig utmaning plus en del rollspelande. Och tack vare det inbyggda minnet kan man när som helst under spelets gång göra ett avbrott utan att förlora värdefulla erfarenhetspoäng. Personligen tycker jag att det är genialiskt. Och jag tror att ni kommer att hålla med mig.

Daniel 92

GRAFIK 84
Figurerna är ganska små och banorna kunde ha varit mer varierade.

SPELBARHET 94
Avkopplande på ett beroendeframkallande sätt.

LJUD 87
Trevliga melodier och en del roliga ljudeffekter.

SVÅRIGHET 90
Man kan inte få för många erfarenhetspoäng.

En unik och otroligt rolig blandning mellan rollspel och golf.

90

- Bara 1 kan vara billigast -

PlayStation:

SPYRO 2 379:-

LEGO ROCK RIDERS 419:-

FIGHTING FORCE 2 419:-

HUGO 2 379:-

ARMY MEN 3D 399:-

MISSION IMPOSSIBLE 429:-

TARZAN 379:-

RAINBOW SIX 419:-

METAL GEAR SOLID 439:-

TOMB RAIDER 4 419:-

NBA LIVE 2000 419:-

QUAKE 2 429:-

SPEC OPS 399:-

METAL GEAR SOLID EXP. 199:-

NASCAR 2000 419:-

TONY HAWKS SKATER 435:-

GTA 2 435:-

WU TAN 449:-

KNOCKOUT KINGS 2000 419:-

WARPATH JURASSIC P. 419:-

FINAL FANTASY 479:-

JAMES BOND 419:-

MEDAL OF HONOR 419:-

SUPER CROSS 419:-

CYBER TIGER WOODS GOLF 419:-

FORMULA ONE 99 379:-

NHL 2000 419:-

WCW MAYHEM 419:-

CHESS MASTER 2 429:-

NO FEAR DOWN 449:-

PlayStation PLATINUM:	
TEKKEN 3 - PLATINUM	189:-
COLIN MCRAE RALLY - PLATINUM	198:-
GRAN TURISMO - PLATINUM	189:-
FINAL FANTASY 7 - PLATINUM	189:-
RESIDENT EVIL 2 - PLATINUM	198:-
GRAND THEFT AUTO - PLATINUM	229:-
CRASH BANDICOOT 2 - PLATINUM	189:-
HERKULES - PLATINUM	198:-

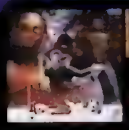
NINTENDO 64:
MONSTER TRUCK MADNESS
KNOCKOUT KINGS 2000
WORMS 3 ARMAGEDDON
LEGO RACERS
SUPER SMASH BROS
READY 2 RUMBLE BOXING
WCW MAYHEM
RAINBOW SIX

www.webhallen.com

SPEL FÖR ALLA

Alla som genomför ett köp för 300kr hos Webhallen får en kvartalsprenumeration av tidningen Spel för Alla

Dreamcast:


HOUSE OF DEAD 2 MED PISTOL 729:-

SONIC ADVENTURE 519:-

SEGA RALLY 2 519:-

SOUL CALIBUR 519:-

PC:

AGE OF EMPIRES 2 379:- demo

DELTA FORCE 2 359:- demo

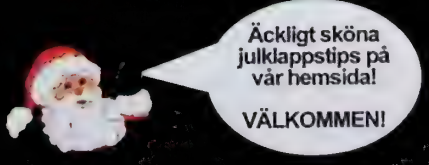
DIABLO 2 359:-

UNREAL TOURNAMENT 349:- demo

demo = Demo finns att ladda ner

Nu kan du

telia handla säkert!



Nintendo 64 & Gameb

549:-

449:-

DVD & Musik:

REGION 1 & 2 FILMER

MATRIX

DEEP BLUE SEA

249:- / st

- 24 timmars leverans -

TELEFONORDER: 08 - 673 60 01

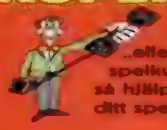
SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

se nedan

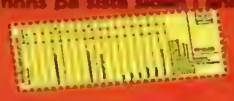
SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

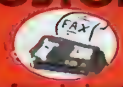
Besök vår webbsida:
www.spelia.se
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..



..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på sista sidan i annonsen...





..eller faxa in beställningskupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under [illegible]
Nu betalar vi [illegible] mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Indiana Wars	290	150	100
Syphon Filter	420	150	75
Tai Fu	445	408	175

Ex. du får 225:- i inbyte för Syphon Filter 150 [illegible] = 225
Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi [illegible] mer dvs. 150 [illegible] = 180
Överskjutande belopp omvandlas till presentkort mot begagnat.

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Obs! tänk på att om du byter in för mer än du handlar får du självklart ett presentkort mot beg. för resterande belopp.
Varsågod!!!

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken [illegible]
Dra av 25:- per saknad del (ex. bruksanvisning, framsida eller baksida.)
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

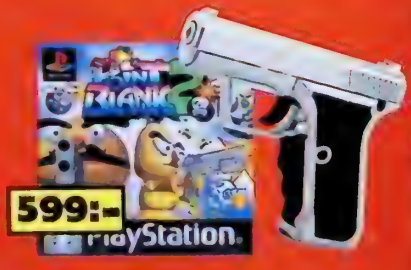
KÖPINFORMATION
*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms.
*Postavgifter tillkommer med 55.-/brev (1-2 spel) & 105 -/paket (3-4 spel)
*3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
*1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
*Prisema gäller t.om nästa nummer av Super Play eller till den 7 Januari 2000.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
*Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.
- Skriv namn, adress, postnummer, telefonummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer clearingnummer och vilken bank du använder
- Anger du inget eller fel -post, -bangironummer skickar vi automatiskt pengarna med postavi á 45:- som dras ifrån ditt belopp.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

SPELIATOMTENS JULKLAPPSTIPS:
(till alla snälla barn...)

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll & ett av följande spel: Crash Bandicoot 3 eller Ridge Racer 4. cd-case, kablar & 1 års garanti

Gameboy Color + 1 valfritt spel ur SPELIA s sortiment & 1 års garanti



Point Plank 2 + Logic 3 Pistol (G-Con kompatibel)

Ny Nintendo 64 med handkontroll 1 valfritt spel tex. Super Smash Bros. (gäller ej Donkey Kong 64)

Ny Dreamcast inkl. handkontroll, kablar & valfritt spel tex. Sonic Adventure.

...eller kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Söndags öppet!
Valhallavägen 86
Mån-Fre 10[illegible]-18[illegible]
Lördag 10[illegible]-15[illegible]
Söndag 12[illegible]-16[illegible]
Tel 08 - 150 900

Söndags öppet!
Storforsplan 42
Mån-Fre [illegible]
Lördag 10[illegible]-15[illegible]
Söndag 12[illegible]-15[illegible]
Tel 08 - 453 580

Söndags öppet!
Vällingbyplan 5
Mån-Fre 10[illegible]-18[illegible]
Lördag 10[illegible]-15[illegible]
Söndag 12[illegible]-15[illegible]
Tel 08 - 870 500

Verkstad:
Valhallavägen 86
Tel 08 - 150 900

NINTENDO 64

KÖPER BYTER SÄLJER

Nyheter:

Donkey Kong + Exp.Pak

EarthWorm Jim 3

Gauntlet Legends

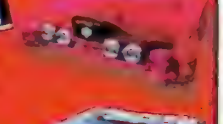
Ready 2 Rumble Box

Super Smash Bros

World Driver

Nintendo 64 Basenhetspaket:

Nya färger...



3 års garanti

1195:-

3 års garanti

1495:-

3 års garanti

1495:-

Begagnad N64: Vi köper 300:- Vi säljer 600:-

	Ord.	Beg.	
1080° Snowboarding	579	400	175
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
Air Boarder 64	249	200	75
All Star Baseball '99	599	500	225
All Star Baseball 2000	599	500	225
All Star Tennis	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	449	400	175
Bass Hunter	499	400	175
Beetle Adv. Racing	499	400	175
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	299	250	100
Body Harvest	299	250	100
Bomberman 64	499	250	100
Bomberman Hero	499	400	175
Buck Bumble	599	500	225
Bust a Move 2	299	250	100
Bust a Move 3	549	450	200
Carmageddon	599	500	225
Casino Kit	599	500	225
Castelvania 3D	599	500	225
Centre Court Tennis	249	200	75
Chameleon Twist	649	400	175
Charly's Blast Territory	599	500	225
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/2	399	350	125
Command & Conquer	599	500	225
Cruisin' USA	549	350	150
Crushin' World	499	450	200
Dark Rift	399	250	100
Diddy Kong Racing	599	350	150
Donkey Kong 64+Exp. P.	749		
Doom 64	649	250	100
Dual Heroes	249	200	75
Duke Nukem 64	599	300	125
Duke Nukem Zero H.	599	500	225
Eternal Darkness	RING!!		
Extreme G	599	300	125
Extreme G2	549	450	200
FIFA 64	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	599	350	150
FIFA '99	499	400	175
Fighters Destiny	499	250	100
Flying Dragons	599	500	225
Forsaken	399	250	100
F1 World Grand Prix	499	400	175
F1 World Gramd Prix 2	549	450	200
F1 Pole Position	599	250	100
F-Zero X	399	300	125
Gauntlet Legends	599		
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	449	350	150
GT 64 World Champ.	549	450	200
G.A.S.P	599	400	175
Glover	549	450	200
Hero	499	450	200
Hexen	399	250	100
Holy Magic Century	399	300	125
Hot Wheels Turbo Racing	499	400	175
Hybrid Heaven	599	500	225
Iggy's Reckin' Balls	549	400	175
Int. Superstar S. '97	299	250	100
Int. Superstar S. '98	599	500	225
Jet Force Gemini	599	500	225
Killer Instinct Gold	579	400	175
Knockout Kings 2000	499	400	175
Knife Edge	399	300	125
Kobe Bryant NBA	599	350	150
Lamborghini 64	399	300	125
Lode Runner 3D	RING!!		
Lylat Wars (Rumble P.)	499	250	100
Mace : The Dark Age	399	300	125
Madden 64	599	350	150
Madden NFL '99	599	500	125
Magical Tetris Challenge	599	500	225
Mario 64	299	150	50
Mario Golf	579	500	225
Mario Kart 64	449	400	175
Mario Party	599	500	225
Micro Machines Turbo	599	500	225
Milo's Bowling	599	500	225
Mischief Makers	499	250	100
Mission Impossible	599	250	100
Monaco GP Racing S	599	500	225
Monster Truck Madness	499	400	175
Mortal K. Mytologies	399	300	125
Mortal Kombat Trilogy	599	500	225
Mortal Kombat 4	599	500	225
Multi Racing Champ.	599	399	125
Mystical Ninja	599	450	200
Mystical Ninja 2	599	500	225
Nagano W. Olympics	649	250	100
Nascar '99	399	399	125
NBA Courtside-Kobe..	449	400	175
NBA Hangtime	299	399	75
NBA Jam '99	579	350	150
NBA Live '99	399	399	125
NBA Live 2000	499	450	200
NBA Pro	649	350	150
NBA Pro 2000	599	549	225
New Tetris	549	450	200
NFL Blitz	549	450	200
NFL Quarterback C.'98	399	399	125
NFL Quarterback C.'99	399	350	100
NHL '99	599	450	200
NHL Breakaway '98	399	399	75
NHL Breakaway '99	399	350	150
Off Road Challenge	549	500	225
Olympic Hockey	599	400	175
Penny Racers	599	400	175
Pilotwings 64	599	250	100
Premier Manager	549	450	200
Quake 64	599	300	125
Quake 2	599	500	225
Rampage World Tour	649	500	225
Rampage World Tour 2	599	500	225
Rayman 2	499	400	175
ReVolt	599	500	225
Revolver	RING!!		
Ridge Racer 64	RING!!		
Robotron X	649	350	150
Rugrats	549	450	200
Rush 2-Extreme Race.	599	500	225
San Fransisco Rush	649	400	175
S.C.A.R.S	399	300	125
Shadow gate	599	500	225
Shadowman	599	500	225
Snowboard Kids	499	350	150
South Park	599	500	225
Space Stations Silic.	399	300	125
Sprocket	RING!!		
Star Craft	RING!!		
Star Shot	399	300	125
Star Wars	599	250	100
Star Wars Ep.1 Race	599	500	225
Stars Wars Rogue S.	599	450	200
Superman	599	450	200
Survivor Day One	599	500	225
Tazmania Express	599	500	225
Tetrisphere	399	300	125
Tonic Trouble	599	500	225
Top Gear Rally	499	250	100
Top Gear Overdrive	399	300	125
Turok	499	250	100
Turok 2	399	350	150
Twisted Edge Snowb.	599	500	225
Vigilante 8	399	350	150
Virtual Chess 64	599	500	225
Virtual Pool	399	350	150
V-Rally Edition '99	599	499	175
Walalae C.C Golf	549	450	200
Wargods	599	399	75
Wayne Gretzky 64	549	350	50
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Waveo Race	499	250	100
WCW Mayhem	499	450	200
WCW NWO Revenge	549	450	200
WCW vs NWO W.T.	499	499	175
Wild Waters	RING!!		
WLS (Michel Owen)	599	500	225
World Driver Champ.	579	500	225
WWF Warzone	549	450	200
WWF Attitude	599	500	225
Wetrix	599	499	175
Wipeout 64	599	399	125
World Cup 98	549	450	200
Yoshi's Story	449	400	175
Zelda 64	499	399	125

Tillbehör

AC Adapter	399	300	100
Antennkabel	199	150	50
Antennkabel, orginal	249	200	50
AV-kabel	149	100	20
Förlängningssladd,2m	99	50	20
Handkontroll,InterAcR.	399	300	100
Handkontroll, orginal	299	150	50
Handkontroll, färgad	349	150	50
Handkontroll, turbo	249	150	50
Handk., turbo+färgad	299	200	50
Handkontroll, Ultra R.	399	300	100
Memory Expansion P.	349	250	100
Minneskort, orginal	199	150	50
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler,TopDrive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	50
Rumble Pack, orginal	199	100	50
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabel	199	150	50

Nya spel till specialpris:

Banjo Kazooie

Golden Eye 007

Turok 2

Mario Kart 64

Vigilante 8

Virtual Pool

Begagnade spel:

Forsaken

V-Rally 99

Måndag - Fredag **Lördag - Söndag**

Postorder 10[00] - 20[00] 10[00] - 16[00] **08 - 150 600**

Orderfax **dygnet runt** **08 - 150 700**

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

se första uppslaget

Nya spel: · Barnspel: · Rollspel: · Pistolpaket: · Minneskort:

Buster & the Beanstalk · Final Fantasy 8 · Time Crisis + Pistol · Crash Team Racing · Kingsley · Final Fantasy 7 · Resident Evil 3 · Tomb Raider 4 · Tomorrow Never Dies · Spyro 2 · Tarzan · Legend of Kartia · Minneskort 15 Block · Minneskort 30 Block

Platinum & REA spel:

	Nytt	Beg.	Vi köper
Actua Golf 3	199	150	50
Actua Soccer 3	199	150	50
Alien Trilogy	249	200	75
Breath of Fire 3	299	250	100
Circuit Breakers	199	150	50
Colin McRae Rally	249	200	75
Command & Conquer	249	150	50
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Croc	249	150	50
Die Hard Trilogy	249	150	50
Doom	249	200	75
Extreme Snowbreak	299	250	100
Final Fantasy 7	179	150	50
G-Police	249	150	50
Gran Turismo	249	200	75
Grand Theft Auto	249	200	75
Heart of Darkness	249	150	50
Herkules	249	200	75
KKND	249	200	175
Medievil	249	200	75
Mickey's Wild Adv	249	200	75
Micro Machines V3	249	200	75
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Moto Racer	249	200	75
Music	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
NBA Fastbreak '98	299	250	100
Oddworld Abe Exodus	449	300	125
Oddworld Abe Odess	249	200	75
Porsche Challenge	249	50	25
Pro 18-World T.Golf	249	200	75
Rayman	249	200	75
Red Alert C&C 2	249	200	75
Resident Evil	249	150	50
Resident Evil 2	249	200	75
Rollcage	299	250	100
Soul Blade	199	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Time Crisis	249	200	75
Toca Touring Cars	249	150	50
Toca Touring Cars 2	249	200	75
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Track & Field	249	200	75
Worms	249	200	75

Ordinarie spel:

	Nytt	Beg.	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	200	75
40 Winks	449	400	175
Actua Golf	—	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Ice Hockey	—	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	—	100	25
Actua Soccer 2	—	300	125
Actua S.Club Edition	—	100	25
Actua Tennis	199	150	50
Adidas Soccer	—	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	300	125
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	—	150	50
Air Combat	—	150	50
Air Combat 2	—	300	125
Air Race	—	400	175
AIV Evolution Global	—	200	75
Akuji	449	400	175
Allied General	—	400	175
All Star Tennis	—	400	175
Alone Dark-Jack is B.	—	200	75
Alundra	449	200	75
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	200	75
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	—	250	100
Ark of Time	—	250	100
Armored Core	—	350	150
Assault	—	200	75
Assault Rigs	—	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Atlantis	499	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	—	250	100
Ayrton Senna Kart	—	350	150
Ayrton Senna Kart 2	—	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Balltdazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	—	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	—	100	25
Beatmania	RING		
Bedlam	—	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	—	350	150
Black Dawn	—	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	—	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	—	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	—	250	100
Broken Sword 2	—	250	100
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	—	400	175
Bubble Bobble	—	350	150
Bubsy 3D	—	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	300	125
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
Buster & the Beanstalk	449	400	175
C3 Racing	249	200	175
Capcom Generations	479	400	175
Cardinal Syn	—	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	—	150	50
Casper	—	300	125
Castlevania	—	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
Caesars Palace	—	400	175
Cheesy	—	250	100
ChampionshipMotocross	449	400	175
Chessmaster 3D	—	350	150
Chill	199	150	50
Chocobo Racing	479	400	175
Chronicles of Sword	—	150	50
City of Lost Children	—	250	100
Civilization 2	349	300	125
Clock Tower	—	250	100
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	299	250	100
Constructor	449	400	175
Contra	—	100	25
Cool Boarders	349	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot 3	449	350	150
Crash Team Racing	399		
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Crow - City of Angels	—	200	75
Croc 2	449	400	175
Crusader No Remorse	—	150	50
Crypt Killer	—	150	50
Cybera	149	50	25
Cybersled	—	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	—	200	75
Dark Forces	—	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	—	150	50
Darkstalkers 3	479	250	100
Davis Cup Tennis	—	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	150	50
Defcon 5	—	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	—	100	25
Destrega	399	350	150
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Dino Crisis	449	400	175
Discworld	—	200	75
Discworld 2	—	300	125
Discworld Noir	RING		
Disruptor	—	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Downhill Mountain B.	449		
Driver	429	300	125
Duke Nukem	—	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	—	350	150
Egypt 1156 BC	379	300	125
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	—	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	—	100	25
Exhumed	—	150	50
Explosive Racing	—	400	175
Extreme Pinball	—	150	50
Fade to Black	—	100	25
Fantastic Four	—	150	50
FA Manager	449	400	175
FA Premier Stars	429	350	150
Felony 11-79	—	200	75
FIFA [illegible]	—	50	25
FIFA '97	—	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	300	125
FIFA 2000	449	400	175
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Fighting Force 2	479		
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 8	499		
Firo & Klawd	—	350	150
Fisherman's Bait	RING		
Fluid	399	350	150
Floating Runner	—	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	249	200	75
Formula 1 '99	449		
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	—	100	25
Frenzy!	449	250	100
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	—	250	100
Galaxy Fight	—	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	—	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	250	100
Goalstorm	199	150	50
G-Police 2	429	350	150
Grand Theft Auto 2	399	350	150
Gran Turismo 2	399		
G.T.A Value Pack	429		
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Gungage	449	400	175
Gunship 2000	—	250	100
Hard Boiled	—	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heberekes Popoitto	—	300	125
Herc's Adventure	—	400	175
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	—	100	25
Hot Wheels	449	400	175
Hugo	399	350	150
Hugo 2	399	300	125
Hyper Match Tennis	—	250	100
Impact Racing	299	100	25
In the Hunt	—	350	150
Incredible Hulk	—	150	50
Independence Day	—	250	100
International Moto X	—	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	—	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S Pro '98	499	300	125
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	—	300	125
Jersey Devil	—	250	100
Jet Rider	—	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jumping Flash	—	150	50
Jumping Flash 2	—	150	50
Jupiter Strike	—	100	25
Jurassic Park (Warpath)	429		
K1 Arena Fighters	—	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Konsei - Sacred Fist	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killing Zone	—	150	50
King of Fighters '95	—	400	175
King's Field	—	100	25
Kingsley	429		
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Knockout Kings 2000	449		
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	—	150	50
Kurushi	449	150	50
Kurushi Final	399	350	150
Kula World	399	350	150
Last Report	—	300	125
Legacy of Kain	—	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Legend of Kartia	479	400	175
Lego Racer	429		
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	—	200	75
LMA Manager	499	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	—	250	100
Lone Soldier	—	150	50
Lost Vikings 2	—	150	50
Lost World-Jurassic	—	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	300	125
Madden NFL '97	—	200	75
Madden NFL '98	—	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Madden NFL 2000	449	400	175

kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Söndags öppet
Tekniska Högskolan
Tel 08 - 150 900

Söndags öppet
Farsta Centrum

Söndags öppet
Vällingby Centrum

Verkstad:
Tekniska Högskolan

PlayStation

KÖPER BYTER SÄLJER

Begagnade spel:

Fifa '99

Driver!

Breath of Fire 3

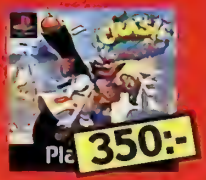
Broken Sword 2

O.D.T

Resident Evil

NHL '98

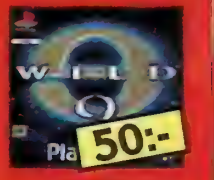
NHL '99



Crash Bandicoot 3

Metal Gear Solid

Tekken 2



Wild 9

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper 500:-
Vi Säljer 900:-

TILLBEHÖR

	Nytt	Beg.	Vi köper
Analog Joystick Sony	899	350	200
Analog Joystick (Asca)	599	450	150
Analog Joystick (Nyttno)	599	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, original	249	200	75
AV-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Fodral	29		
Game Booster	449	350	150
Handkontroll, D.Shock	329	250	100
Handkontroll, original	199	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll, (Ascii)	399	200	50
Handkontroll, NegCon	499	300	100
Handk förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, original	249	200	50
Minneskort C.Pro 15 bl.	99		
Minneskort C.Pro 30 bl.	199		
Minneskort, original	199	150	50
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, original	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	200	50
PAL, Booster, 2-konvert.	349	250	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-Con 45	399	300	100
Pistol (Konami)	349	250	100
Pistol, Predator	399	300	100
Pistol, Real ArcadeGun	599	450	150
Ratt Fighter	699	500	225
RGB-scart kabel	199	150	50
Scartbox	49		
Väska, hård	249	200	50
Väska, mjuk	149	100	50
X-plorer	349	250	100

	Nytt	Beg.	Vi köper
Magic Carpet	299	100	25
Magic: The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	—	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	—	200	75
Medal of Honour	429		
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	350	150
Metal Gear Special M.	249	200	75
Midnight Run	—	400	175
Mission Impossible	449	400	175
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	—	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	—	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat 3	—	150	50
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	200	75
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	—	200	75
Mulan	299	250	100
Myst	—	350	150
N20	—	150	50
Nagano W Olymp.'98	—	150	50
Namco Museum 1	—	250	100
Namco Museum 2	—	350	150
Namco Museum 3	—	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
Nascar 2000	449	400	175
NBA In the Zone	—	100	25
NBA In the Zone 2	—	150	50
NBA In The Zone'98	—	400	175
NBA Jam Extreme	—	100	25
NBA Jam T.E	—	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	—	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Live 2000	429		
NBA Pro '98	—	200	75
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	—	250	100
Need for Speed 3	—	300	125
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Gameday	—	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	—	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	—	50	25
NHL '98	—	50	25
NHL '99	449	150	50
NHL 2000	449	400	175
NHL Breakaway '98	—	150	50
NHL Face Off	—	50	25
NHL Face Off '97	—	50	25
NHL Face Off '98	—	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	—	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	—	100	50
Nuclear Strike	—	150	50
O.D.T	479	300	125
Off Road Challange	—	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	—	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
Omega Boost	399	350	150
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	—	250	100
Overblood	—	100	25
Overboard!	—	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	—	400	175
Penny Racers	—	350	150
Pete Sampras Tennis	—	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	—	400	175
Panzer General	—	350	150
Perfect Assasin	—	250	100
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	—	150	50
PGA '97	—	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	—	100	25
Pitball	—	100	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	—	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank 2	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	—	250	100
Powerserve	—	100	25
Poyl Poyl	—	300	125
Poyl Poyl 2	429	350	150
Premier Manager '98	399	250	100
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	—	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro Pinball	—	350	150
Pro Pinball Big Race	449	150	50
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	—	350	150
Psybadeck	479	250	100
Psychic Detective	—	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	—	200	75
Raiden Project	—	250	100
Rainbow Six	429		
Rally Cross	399	300	125
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	—	250	100
Rampage World Tour 2	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	—	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	—	300	125
Rayman 2	RING!!		
Ray Storm	—	350	150
Ray Tracers	—	400	175
RC Stuntcopter	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	—	350	150
Rebel Assault 2	—	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	—	150	50
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Return Fire	399	250	100
Re-Volt	449	400	175
Revolution X	—	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	—	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	—	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	—	400	175
Ronin Blade	399		
Rosco McQueen	—	350	150
R-Types Collection	479	200	75
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
Samurai Showdown 3	—	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	399	350	150
Shadowman	449	400	175
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	—	150	50
Shockwave Assault	—	100	25
Sim City 2000	—	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Sled Storm	429	350	150
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	—	350	150
Snow Racer '98	—	250	100
Soccer '97	299	150	50
South Park	449	400	175
Soviet Strike	249	100	25
Spaceshuk V.O.T.B.A	—	150	50
Space Jam	—	150	50
Spawn the Eternal	—	300	125
Speedfreaks	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	—	250	100
Spot Goes Hollywood	—	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Starblade Alpha	—	100	25
Spyro 2	429	350	150
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	—	350	150
StarWars Phantom M.	449	400	175
Star Gladiators	299	150	50
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	—	150	50
Streetfighter 2 -Movie	—	150	50
Streetfighter Alpha	—	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	200	75
Streetfighter Alpha 3	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	—	400	175
Striker '96	149	100	25
Sulkoden	—	250	100
Super Cross 2000	429		
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	—	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tarzan	399	300	125
Tekken	—	150	50
Tempest X3	—	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	—	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	—	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	—	400	175
The Note	449	250	100
Theme Hospital	—	350	150
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	—	250	100
Time Commando	199	150	50
This is Football	429		
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	—	50	25
Tokyo Highway Battle	—	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider 3	449	300	125
Tomb Raider 4	479		
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Tomorrow Never Dies	449		
Tony Hawk Skateboard.	449	400	175
Top Gun	—	300	125
Toshinden	—	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	—	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	—	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	—	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	—	300	125
Track & Field 2	RING!!		
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	—	300	125
Twisted Metal 2	—	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
UEFA Striker	449	400	175
Um Jammer Lammy	RING		
Vandal Hearts	—	200	75
Victory Boxing JVC	—	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	—	150	50
Vigilante 8	—	250	100
Viper	—	300	125
Virtual Golf	—	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	—	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	150	50
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
VS	299	250	100
Wargames	449	400	175
War Gods	—	150	50
Warcraft 2	—	250	100
Warhammer	—	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Mayhem	429		
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	199	50	25
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	—	100	25
Wing Commander 4	—	300	125
Wing Over	—	400	175
Williams Arcade Coll.	—	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
Wipeout 3	399	350	150
World Cup Golf	—	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms Armageddon	449	400	175
Wrecking Crew	299	250	100
Wrestlemania	—	150	50
WWF Attitude	479	400	175
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	—	350	150
X-Com	—	250	75
X-Com 2	—	300	125
X-Files	399	350	150
X-Men	—	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Z	—	250	100
Zero Divide	—	100	25
Zero Divide 2	449	400	175
Rainbow Six	429		

Postorder Måndag - Fredag 10⁰⁰ - 20⁰⁰ 08 - 150 600

Orderfax dygnet runt 08 - 150 700

Lördag - Söndag 10⁰⁰ - 16⁰⁰

SPELIA

KÖPER BYTER SÄLJER

Pokemon Red

Pokemon Blue

Gameboy Color

Bomberman Quest

Bubble Bobble

Deja Vu 1 & 2

Earthworm Jim 3

Konami GB Coll

Mickey's Racing

Starwars Racer

Stranded Kids

Street Fighter A

Turok Rage Wars

Antz

Asterix & Obelix

Bug's Life

Conker's Pocket T

F1 World GP

Harvest Moon

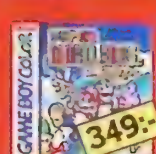
Looney Tunes

Quest for Camelot

River King

R-Type DX

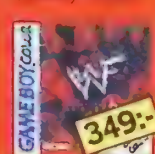
Shadow Gate



Super Mario DX

Mario Golf

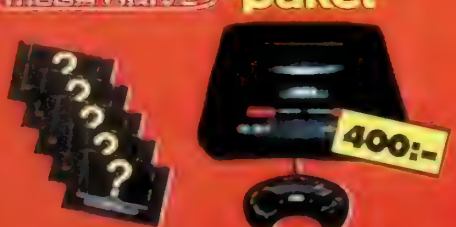
Warioland 2



WWF Atitude

Zelda DX

-paket



Köp en Beg. Sega Mastersystem och du får 5 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment

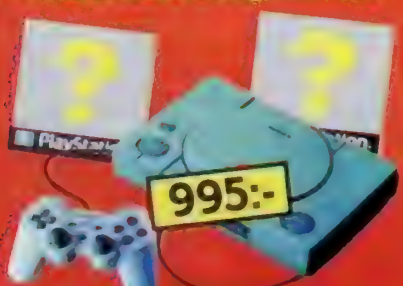
SUPER NINTENDO -paket

Köp en Beg. Super Nintendo och du får 3 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment

-paket

Köp en Beg. Nintendo 64 och du får 1 st. hemligt Beg. spel.

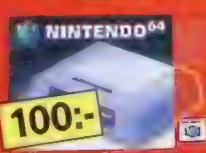
Playstationpaket



Ny maskin inkl. handkontroll. Kablar, demo cd & 1 års garanti. (vid köp av 2 valfria nya Beg. spel)

Ny maskin inkl. handkontroll & ett av följande spel: Abe's Exodus, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy 7, Gran Turismo, Pro Pinball Big Race eller Resident Evil 2. kablar, demo cd & 1 års garanti.

Beg. N64 tillbehör



Controller Pak

Rumble Pak

Handkontroller

Besök: www.spelia.se

Nu ger vi **50% mer** för dina spel

än förra inspelningen

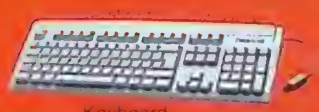
Dreamcast™

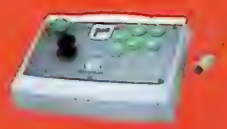
KÖPER BYTER SÄLJER

Tillbehör:

Race Controller

Pistol


Keyboard


ArcadeStick

Spel:

Detta är endast en liten del av SPELIA's stora sortiment Dreamcastspel se: www.spelia.se eller ring: 08 - 150 600

Millenium Soldier

Get Bass Fishing

House of the Dead

Sega Rally

Red Dog

Sonic Adventure

Toy Commander

Soul Calibur

Monaco GP Racing

Ready 2 Rumble

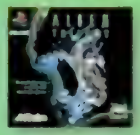
Power Stone

Vi köper, byter & säljer spel till alla system:

Dreamcast · GAME BOY COLOR · SUPER NINTENDO · N64 · PlayStation · PC · DVD VIDEO

KÖP 3 VALFRIA SPEL OCH DU FÅR EN AV DESSA PRODUKTER GRATIS!!

PSX
CD-Case
(99:-)


PSX
Alien Triology
(249:-)

PSX
Circuit Breakers
(199:-)

N64
Game Secrets (bok)
(199:-)

PC
Die by the Sword
(99:-)

PC
Shattered Steel
(99:-)

KÖPINFORMATION

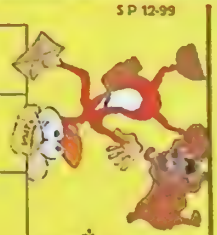
- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
- 3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
- 1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 7 Januari 2000.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
- Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

S P 12-99

	Spel / Produkt	System	Pris
1			
2			
3	Gratisprodukt 1 (vår du beställt 3 spel)		0:-
4			
5			
6	Gratisprodukt 2 (vår du beställt 6 spel)		0:-
	Reserv spel / produkt		
	Namn		
	Telefon		
	Adress		
	Postnr / ort		
	E-Postadress		
	Målsmans signatur om under 16 år		

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspostrutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra så betalar SPELIA portot.
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700



Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

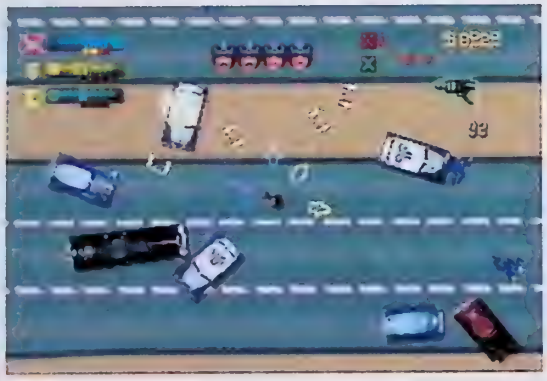
SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

SPELTYP — Action
UTGIVARE — Rockstar
UTVECKLARE — DMA
DISTRIBUTION — Jack of All Games
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Grand Theft Auto 2

Dags att leka *Reservoir Dogs* igen, *Grand Theft Auto* är tillbaka. Den shabbiga grafiken, det streetsmarta upplägget och det brutala överväldet tar inte speciellt ny form i det senaste spelet från DMA. Men det är ju klassiskt.



Storstaden bubblar av liv och rörelse i en nära framtid. Korruption, förtvivlan och ineffektivitet har förvandlat metropolen till ett kaos där ljusskygga organisationer roffar åt sig allt som kommer i deras väg. Man får rollen som en småfifflare utan vare sig rykte eller moral. Bara den starkaste överlever, och det finns inget utrymme för misstag. Och vägen till den nästan ouppnåeliga toppen är lång.

Det finns sju olika gäng som kontrollerar olika delar av staden och som delegerar uppdrag. Bland dessa finner vi bland annat den teknikfixerade Yakuzan, som inte tolererar snedsteg. Bondläpparna, eller Rednecks, är extremnationalister som håller sig med hembränt och explosiva ämnen. SRS är en underlig organisation bestående av forskare med skev världsbild, och står för de mest underliga uppdragen. Ryssarna håller sig mest med mordkontrakt och har under åren specialiserat sig på att stjäla amerikanska varor för att sedan frakta hem dem till sitt hemland. Galningarna, eller Loonies som de även kallas, har ingen som helst hederskodex och har sitt högkvarter i ett gammalt dårhus. Hare Krishna är specialister på att stjäla och förstöra teknologi.

Den mäktigaste och mest underliga av alla organisationerna är Zaibatsu. De kontrollerar allt i staden och det är bäst att inte bråka med dem för mycket.

Men det är inte bara de rivaliserande gängen som ställer till problem i *Grand Theft Auto 2*, det finns även poliser. Och de ser inte på när det händer någonting, de går till aktion direkt. När inte polisens krafter räcker till tillkallas ett SWAT-team, och skulle inte de få bukt med problemet sätts militären in och undantagstillstånd råder i staden.

Det finns flera olika sätta att klara *Grand Theft Auto 2* på. Huvudprincipen är våld, men det går att köra finlir också. Att utföra uppdrag åt de olika organisationerna inbringar mest pengar. Ju mer respekt de får för en desto bättre och mer välbetalda jobb erbjuds. Uppe i det vänstra hörnet på skärmen finns en så kallad respektmätare, där det går att se hur pass mycket de olika gängen gillar ens framfart. För mycket jobb för Yakuzan gör att man förlorar anseende hos de andra direkt. Så det gäller att vara flexibel och arbeta mellan gränserna. Gatulivet är hårt.

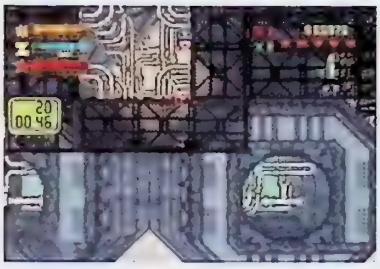
Radiomusiken i spelet är bättre än någonsin. Från skriande japanska DJs och billig radioreklam till funkiga rytmer flyter allt ihop fruktansvärt tight. Musikproducenten Craig Conner kan verkligen känna sig stolt.

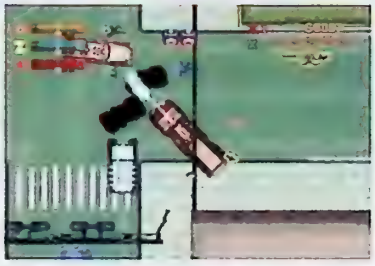
Som tidigare är det bilen som står i centrum i *Grand Theft Auto 2*. Och det finns gott om variation. Allt från den senaste sportbilen till en segvaxlad glassbil. Det mesta går att stjäla och pengar finns att hämta för den som vill lämna in stöldgodset hos hälaren nere i hamnen.

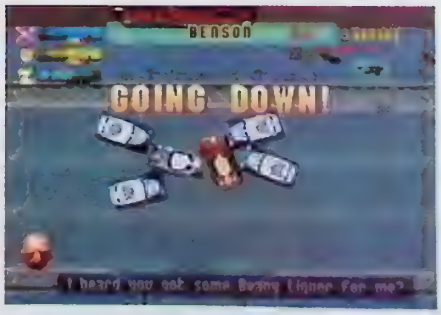
Om det är stor variation på bilarna finns det ännu mer musikmässigt. För radiomusiken i spelet är bättre än någonsin. Från skriande japanska DJs och billig radioreklam till funkiga rytmer flyter allt ihop fruktansvärt tight. Musikproducenten Craig Conner kan verkligen känna sig stolt över att ha skapat ett soundtrack som är bland det bästa sedan *Wipeout* sprängde ljudvallen, nästan helt själv.

Man kan tycka att det är lite slapphänt av DMA att inte försöka att göra *Grand Theft Auto 2* mer innovativt. I grund och botten skiljer det sig inte fundamentalt från *Grand Theft Auto*, eller *Grand Theft Auto: London*. Fortfarande härskar den grötiga grafiken, och spelkontrollen har inte förbättrats speciellt mycket. Det händer visserligen mer saker och ting runt omkring. Folk blir rånade, skottlossningar utvecklas och svordomar förmedlas i större utsträckning. Annars är allt mer eller mindre som förr – ett spel av vuxna för vuxna. Och absolut ingenting annat. *MJ*

I DMA:s senaste spel får spelaren göra allt som är olagligt. Visst är handlingarna i verkligheten förkastliga, men i spelform är de hur underhållande som helst.







VÄLKOMMEN TILLBAKA

Till en början tyckte jag att *Grand Theft Auto 2* kanske inte hade just de nya idéer som jag hade hoppats på. En ny stad, sju stycken gäng och lite nya miljöer kändes till en början lite tomt. Men allt eftersom uppdragen avklarades började jag framför allt att gilla respektmätaren och det vågspel som måste utövas. Alla de mindre uppdragen upplevde jag också som en uppfriskande paus och det kändes alltmer som om det var gamla hederliga *Grand Theft Auto* jag spelade. Jag glömde bort att det var en uppföljare. På så sätt insåg jag att jag har saknat originalet, det är ju så otroligt roligt, och välkomnade varmt uppföljaren trots de få nya inslagen.

Martin 86

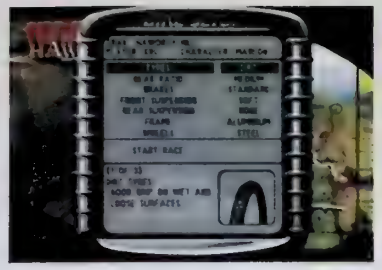
ETT I MÄNGDEN

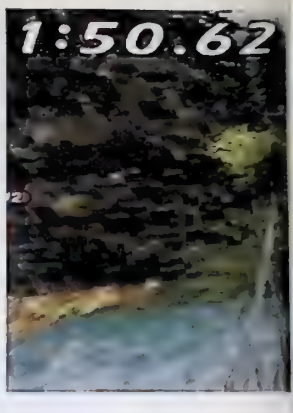
DMA är ett av de få företagen som verkligen inte säljer sig. Ett gäng spelutvecklare som alltid försöker att göra någonting innovativt, trots att de vet att det inte alltid leder till kommersiell framgång. Det var i alla fall vad jag trodde. Men efter att ha spelat *Grand Theft Auto: London* och *Grand Theft Auto 2* är jag inte lika övertygad om deras unika drivkraft längre. Det senaste spelet är visserligen lika smart som sin föregångare och jag förstår om det är svårt att låta bli att följa upp en så stor succé, men de hade inte behövt stressa så här. De kunde ha väntat ett år till och verkligen vidareutvecklat sitt koncept. Som det känns nu är *Grand Theft Auto 2* bara ytterligare en uppgradering. Och DMA ytterligare ett kommersialiserat spelbolag i mängden.

Tobias 80

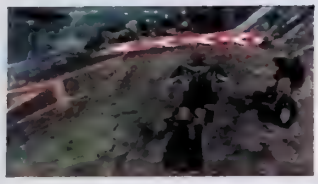
GRAFIK 75	SPELBARHET 84	TOTALT
Fortfarande grötigt och fult. DMA borde ha ansträngt sig lite.	Fortfarande samma upplägg som ibland rör till det.	Lika våldsamt som förut men mindre innovativt.
LJUD 93	**UTMANING 84**	**85**
Radioknaster med riktigt bra inlevelse och musik.	Tre stora banor, sju galna gäng och tusen poliser.	

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Codemasters
UTVECKLARE — UDS
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —





No Fear Downhill Mountain Biking



Från svenska UDS kommer den här mountainbike-titeln. Spelet bjuder på lite roliga idéer, men har även en hel del outnyttjad potential.

Racinggenren är stor till PlayStation. Ibland undrar man hur utvecklarna orkar slänga ut ännu ett mediokert racingspel utan att det erbjuder någonting nytt och fräscht. UDS har i alla fall tänkt rätt. Cykelracingspel finns det nämligen inte så många av, så deras *No Fear Downhill Mountain Biking* känns till en början uppiggande och spännande.

För de oinvigda kan vi berätta att downhill är en hyfsat stor sport som har en hel del utövare. Tävlingarna går ut på att ta sig från start till mål på en mycket brant bana, som gärna får vara mer eller mindre livsfarligt lagd vad gäller hinder och andra problem. Ett downhill-lopp med mountainbike ska ha samma känsla som ett störtloppsåk på skidor, som ju heter downhill på engelska.

Eftersom UDS är ett svenskt företag går det att välja svenska som språk i menyerna. Det är ju trevligt, och det blir av förklarliga skäl bättre än när utländska företag översätter själva. Men det känns helt fel att få upp en skylt med orden "spel slut" istället för den synnerligen väletablerade termen "game over". Finns det någon, oavsett ålder eller engelskakunskaper, som inte känner igen den frasen?

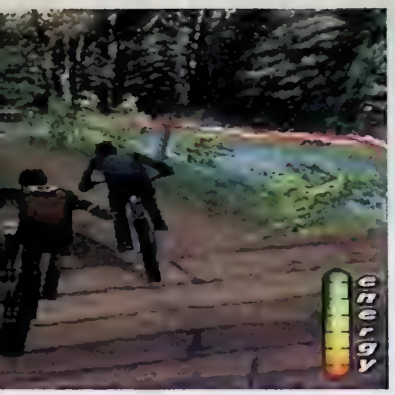
Spelet påminner i sin uppbyggnad rätt mycket om *Colin McRae Rally*, eller vilket annat välgjort rallyspel som helst. Man kan välja att köra ett enskilt lopp eller ett helt mästerskap, och när man har klarat mästerskapet på den lättaste nivån låses proffsnivån upp. Klarar man även den kommer man vidare till elitnivån. Utöver detta kan man tävla mot klockan eller köra en trickbana där man får poäng för att utföra olika stunts, i bästa *Cool Boarders*-stil, fast på cykel då.

Inför loppen får man information om underlaget på banan, som kan vara en blandning av flera olika material, till exempel 65 procent asfalt och 35 procent grus. Då är frågan om man ska välja terrängdäck eller slicks. Man kan också välja mellan olika sorters stötdämpare, bromsar, ramar och fälgar. De olika utbytbara delarna får man tillgång till vartefter man vinner på banorna i mästerskapsläget. Det finns också olika cyklister som är olika bra i de viktiga kategorierna balans, kondition, snabbhet och återhämtning, att välja mellan. Det är trevligt att notera att spelet är fullständigt jämlikt – fyra kvinnliga och fyra manliga cyklister står till ens förfogande. I början gör man bäst i att ta den första cyklisten, som har bra värden på alla egenskaper. När man har blivit bättre på spelet kan man med fördel byta upp sig till någon som har bättre kondis, dock på bekostnad av sämre balans.

Från början finns sex banor tillgängliga, och de är av mycket varierande slag. Från engelska små lantbyar via tyska motorvägar bland bergen till slingrande stigar i djungeln i något gudsförgätet land. De olika underlagen och banorna kräver verkligen olika handlag med cykeln och helst också möjligheten att välja däck.

Det speciella med det här spelet är att man inte kan trampa på hur mycket man vill. En energimätare går nedåt så länge man trampar, och när den hamnar på rött tröttnar ens cyklist och saktar ned. Då måste man släppa X-knappen och låta cyklisten rulla fram i några sekunder tills energin har gått upp på grönt igen. Sen kan man trampa ett tag igen. En smart taktik är såklart att trampa i alla uppförsbackar och låta cyklisten vila i de ofrånkomliga nedförsbackarna. Ibland måste man bromsa också, och då kan man välja mellan bak- och framhjuls-broms. På TV har man ju sett hur cyklister som bromsar för hårt med framhjulsbromsen voltar över styret, men det har inte vi lyckats reproducera i spelet. Däremot är det svårt att svänga när man bromsar med framhjulet, så i de flesta lägen är det bättre att bara hänga på bakhjulsbromsen och sladda sig genom de riktigt tvära kurvorna. Ofta räcker det dock att sluta trampa för att ta de mildare kurvorna.

Grafiskt påminner spelet rätt mycket om *Colin McRae Rally*, vilket med andra ord betyder att det inte är särskilt snyggt eller skarpt.



hill

Mountain Biking

Styrkan hos *Colin McRae Rally* ligger ju helt och hållet i den suveräna körkänslan. Och det är tyvärr där som UDS har slarvat lite.

TR

STOR POTENTIAL

No Fear Downhill Mountain Biking har godkänd grafik och alla valmöjligheter som ett bra racingspel ska ha. Ändå är det något som saknas, nämligen den rätta racingkänslan. Att cykla istället för att köra bil känns roligt ett tag, tills man märker att spelet har dålig respons. Det är som att allt händer lite efter att man har gett order om det. Det är också svårt att kontrollera lutningen på cykeln, både i digitalt och analogt läge, och sammantaget betyder det här att spelet har stor potential, men att det saknar pricken över i. Det är helt klart ett godkänt hyrspel, men den där känslan av att man har fullständig kontroll över sin hoj infinner sig aldrig. Spänningen i racen är också lite låg, eftersom man alltid bara tävlar mot en annan cyklist.

Tommy 80

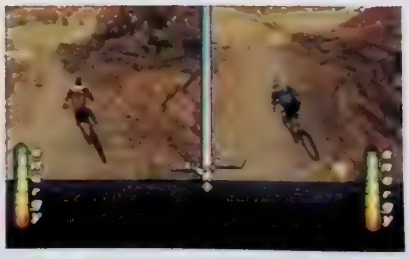
UTE OCH CYKLAR

Att cykla ner för tvärbranta berg är en sport för dårar eller möjligtvis masochister med böjelse för skrubbsår. Och det är naturligtvis en bra utgångspunkt för ett spelkoncept. Snabbt och farligt har ju alltid varit en lockande kombination. Tyvärr lyckas inte UDS riktigt att förmedla de känslorna. Spelupplägget är traditionellt men klart godkänt, val-

Grafiskt påminner spelet om Colin McRae Rally, vilket betyder att det inte är särskilt snyggt eller skarpt. Styrkan hos Colin McRae Rally ligger ju helt och hållet i den suveräna körkänslan. Och det är tyvärr där som UDS har slarvat lite.

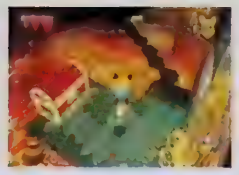
menyer och övrig presentation likaså. Vad det brister i är känsla och i viss mån grafik. Det är säkert svårt att simulera cykelåkning men då är frågan om man inte istället borde ha struntat i realismen och satsat på mer arkadkänsla. För faktum är att i alla fall fartkänslan var bättre i gamla *Xtreme Sports*, trots dess övriga brister. *No Fear Downhill Mountain Biking* lever på sin originalitet och ovanliga innehåll. Det räcker ju ett tag men inte hur länge som helst.

Jonas 75

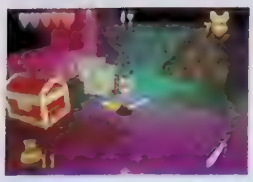


GRAFIK 79	SPELBARHET 74	TOTALT
Varierade men inte särskilt snygga banor.	Den rätta racingkänslan vill inte infinna sig.	Ett spel med bra premisser som faller på utförandet.
LJUD 80	**UTMANING 80**	**79**
Faktiskt riktigt bra cykelrassel och pling.	Man vill gärna ha alla extraprylar till hojen.	

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Psygnosis
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Kingsley's Adventure



Kingsley's Adventure är ett spel som torde tilltala de yngre spelarna, men även en hel del äldre. Kanske ett spel för föräldrar att spela tillsammans med de små barnen i familjen, så kan man ha lite kul tillsammans.

Det här spelet skulle man, utan att behöva ljuga det minsta, kunna kalla för inkörsporten till äventyrsgenren. Här finns flera ingredienser som hör RPG-världen till, men samtidigt är spelet väldigt avskalat och enkelt. Grafikmässigt såväl som till både handling och spelbarhet. För att inte nämna de pluttiga små melodierna och de otroligt gulliga och roliga rösterna som karaktärerna i spelet är begåvade med.

Kingsley är en liten rävpojke i Morotslandet. Allt står inte rätt till där, för man har råkat ut för en del problem och är i stort behov av en hjälte. Lille äventyrslystne Kingsley anmäler sig som frivillig riddare.

Redan i spelets början får Kingsley gå i riddarskola, där den som har den stora äran att få ratta denne lurvige lille hjälte får lära sig alla knep för att klara Kingsley genom hans äventyr med livet i behåll. Här lär man sig allt från att hantera vapen till att göra så enkla saker som att hoppa och använda nycklar. Det hela går ganska snabbt att lära sig, och snart är man ute och ränner med Kingsley i hans skarpa äventyr. Äventyren avlöser givetvis varandra i rask följd, för det vet ju alla att en hjältes arbete aldrig tar slut. I det första äventyret får vår Kingsley bege sig till Vattenlandet för att återerövra ett stulet skepp med en skatt ombord, och vidare därifrån till Otterslandet för att bekämpa en otäck drake och så vidare. Uppgifterna får Kingsley av Morotslandets kung Marius och Drottning Angelica, två mycket sympatiska regenter.

Förutom dessa ledare för det lilla kungadömet finner vi en hel del andra roliga karaktärer i spelet. Salte Jim, vars skepp är stulet, sjöbjörnarna nere i Vattenlandet, ja, i stort sett alla man ser kan man prata med, och de är oftast glada över att få ge en eller annan ledtråd på äkta RPG-manér. Det roliga med dessa möten med främlingarna är att höra deras tal. Då Morotslandet är ett äkta fabelkungadöme utgörs befolkningen naturligtvis av olika djurarter, och dessa talar då som det anstår ett dylikt djur. Grisar grymtar, ankor kvackar, och andra djur låter som man inte trodde att djur alls kunde. Men det gör de alltså. Kul, pluttigt, gulligt och makalöst roligt. Stort plus är att spelet även är textat på svenska, vilket gör att även de lite yngre spelarna kan ha stort utbyte av _Kingsley's Adventure_.

Grafiken är ganska enkel och har stora detaljer. Det ser fint och barnvänligt ut, och tanken leder osökt till de där stora legobitarna som är sugvänliga även för ettåringar. Det enda som är lite synd är att det finns en del grafikbuggar som när Kingsley går för nära väggar resulterar i man helt plötsligt tittar ut i tomma intet. Men vad är väl några små grafikbuggar att gnälla över när spelet i övrigt bjuder på så mycket kul?

JC

PERSONLIGT

Det var länge sedan jag riktigt kände hur kul det är att spela ett gulligt litet äventyr. Faktum är att jag knappt kan komma ihåg att jag någonsin har spelat ett så här pluttigt litet spel någon gång förut. _Kingsley's Adventure_ är nog så långt ifrån mitt absoluta favoritspel _Silent Hill_ jag bara kan komma, ändå är det helt underbart skoj att springa genom Morotslandets alla skrymslen och vrår och bara njuta av allt det pluttiga som dyker upp. Äventyrsmässigt är ju _Kingsley's Adventure_ också långt ifrån så knepigt som många andra spel, men det innehåller en del lagom svåra små pussel. Spelet är nog tänkt för de som är lite yngre, men duger gott och väl som underhållning även för äldre spelare med barnasinnet i behåll. Jag har i alla fall väldigt roligt åt alla de olika karaktärerna som dyker upp under spelets gång. Faktum är att Psygnosis har kokat ihop ett stort urval spelkaraktärer som har egna personligheter. Det ger spelet en extra dimension som många andra spel saknar just därför att deras rollfigurer är så opersonliga.

Bortsett från allt det gulliga är _Kingsley's Adventure_ ett schysst äventyrsspel, lite grann som ett _Zelda_ light kanske, för de allra yngsta spelarna då. Men jag skäms inte för att kliva ned på den mentala nivån ibland och bara ha förbannat roligt. Något som flera borde göra emellanåt, så skulle vi få en mycket trevligare värld.

John 91

GRAFIK 88
Barnvänlig och trevlig miljö i _Mario_-stil.

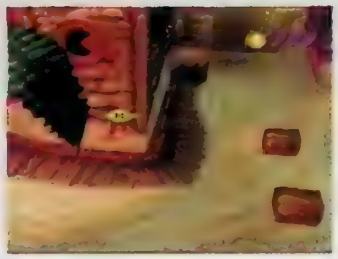
SPELBARHET 87
Riktigt enkel kontroll som passar små nybörjarhänder.

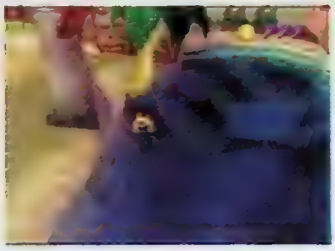
LJUD 90
Gulliga små melodier man kan lalla med i.

UTMANING 82
Inte det enklaste spelet men långt från det svåraste.

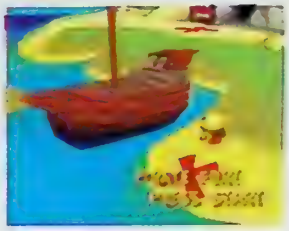
TOTALT
Trevligt spel för små anhängare av RPG-genren.

84





SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Pac-Man World

TV-spelens allra första karaktär gjorde succé som videokexmumsande gul boll för 20 år sedan. Och antingen har det gått för lång tid för att vi ska kunna uppskatta en ny version, eller så måste vi vänta 20 år till.

Tidigare har vi fått erfara Namcos kompetens i plattformsgenren via *Klonoa: The Door to Phantomile*. Där blandades tredimensionell grafik med klara färger, oslagbar karaktärsdesign och gedigen spelkänsla. Med *Pac-Man World* försöker Namco att återskapa det vinnande konceptet, och det har de hållit på med i drygt två år. För i skuggan av *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är *Pac-Man World* ett av de spel som på senare tid har haft fler releasedatum än programmerare. Gång på gång har spelet dragits in, kanske främst för att skaparna ville släppa det lagom till 1999 – året då den lille videokexätande bollen fyller 20 år.

För att appellera till yngre spelare präglas *Pac-Man World* av en lite banal attityd och renderade filmer som skoningslöst forslar en in i Pac-Mans spökfyllda värld, fylld av sockersöt ondska.

För att inte komma alltför långt bort från grundkonceptet har Namco gjort en slags kompromiss som gör att de som tidigare har spelat originalet *Pac-Man* kommer att känna igen sig. Större delen av världarna är fyllda med videokex, och vissa områden är mer eller mindre precis som i originalet fast med tredimensionell grafik. Och det är här det blir lite konstigt, för när Pac-Man kan röra sig fritt förlorar spelet lite av sin charm, och så ska det ju inte vara. Längre in i spelet lånar Namco friskt av både Nintendo, Sony och Sega för att göra ett så komplett plattformsspel som möjligt, men helheten saknar struktur och därför faller hela spelet på att det trots allt är för opersonligt och dåligt utarbetat. Det spelar ingen roll om det rör sig om en av världens mest kända spelkaraktärer, när hans omvärld kantas av halvhjärtade plagiat och lösningar.

Originalet finns med som bonusspel, för de som är intresserade. *MJ*

GRATTIS DITT GULA KRÄK

Att Namco under många år har försökt att skaffa sig en barnens favorit är ett faktum. De har larvat sig med *Namco Museum* ett par gånger, byggt upp en liten kärlekshistoria mellan Pac-Man och Ms Pac-Man och sötat till alla spöken i spelen så att de framstår som hungriga idioter. Vad Namco saknar är självinsikten att Pac-Mans storhetstid för länge sedan är över, de behöver liksom inte väcka stackarn från sin djupa sömn och försöka att hypa till honom. Det går inte. Det gör bara det hela mer larvigt och jag börjar bestämt ogilla honom när han hela tiden figurerar i pinsamma situationer.

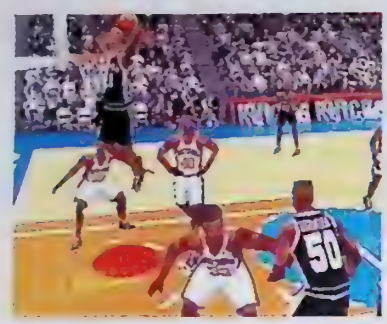
Så grattis på födelsedagen ditt gula kräk. Vila upp dig ett tag, och kom inte tillbaka om du inte kan tillföra något. Då kan vi i alla fall minnas dig för det du verkligen var bra på.

Martin 67

GRAFIK	78	SPELBARHET	69	TOTALT	
Lite så där krispig som Namco-spel brukar vara.		Lite fladdrig spelkontroll är det allt.		Pac-Man fyller tio och återföds i mediokert spel.	70
LJUD	68	UTMANING	68		
Ett par nyversioner av det klassiska temat, och cartoon-ljud.		Grundkonceptet är bäst, Namco skulle kanske ha stannat där.			

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — 23 december
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

NBA Live 2000



Under nittiotalets sista sjudande minuter får vi ta del av många sportspel titulerade någonting följt av den magiska siffran 2000. I den digra samlingen kommer givetvis flera titlar från Electronic Arts. Ett av dem heter *NBA Live 2000*, och där handlar det om den främsta ligan i världen.

NBA Live är en gammal hederlig serie idrottsspel som lika säkert som amen i kyrkan kommer med en ny version varje år. Tyvärr har serien på senare år fått stå tillbaka lite rent utvecklingsmässigt. Kanske har det berott på konkurrensen från andra spelhus som har velat vara med och dela på den saftiga NBA-kakan. Men med årets upplaga av *NBA Live* visar EA Sports verkligen vem som är herre på täppan vad gäller utveckling av basketspel. De verkar vilja fira in det nya millenniet med att göra snygga spel som dessutom är riktigt roliga att spela. Det kan man i alla fall ledas att tro när man ser resultatet av företagets ansträngningar med *NBA Live 2000*. Spelarna ser mycket mer resliga och levande ut i denna version. När de har växlat från avbytarbänken zoomas de in när de kliver ut på planen, och visst har EA Sports ansträngt sig för att göra de kantiga figurerna så realistiska som möjligt. Som extra krydda finns utfyllnadsgrafik som ger hela spelet en extra dimension. Till exempel så börjar en del spelare att stretcha sina lårmuskler när de står och väntar vid ett straffkast, eller så knyter de skorna. Inte så ofta så att det blir löjligt, utan ungefär så många gånger som det händer på riktigt i en match. Vidare har man petat in en del varianter på roliga passar, som spelarna gör på måfå under matchernas gång. Hit hör sådant skönspel som snygga passar bakom ryggen.

I årets upplaga kan Electronic Arts dessutom kosta på sig att säga att alla var där. Det är nästan helt sant. Nästan alla är med, till och med den gamle surpuppan Michael Jordan. Visserligen är han inte med i Chicago Bulls laguppställning, eftersom han inte håller på med professionell basket längre. Han spelar istället sig själv i en klassisk en-mot-en-variant, och representerar således inte något lag alls. Däremot kan man välja vilken annan spelare som helst i hela NBA för att med denne spela mot självaste kungen av basket. Jordan visar sig dessutom vara en hyfsat svår nöt att knäcka. Trots att man går in och väljer att allt ska vara så enkelt som möjligt, så visar det sig snart att det tar lång tid att få något övertag över herr Jordan. När det är som risigast och man ligger under med massvis av poäng frågar man sig om Jordan har pröjsat en massa stålar till Electronic Arts för att göra hans spel-alter ego så svårslagen som möjligt. Men så är det nog inte, även om mannen skulle ha råd med det.

Utöver en-mot-en-matcherna finns de klassiska spelvarianterna. Här handlar det om vanliga uppvisningsmatcher eller hela säsongsspel. I uppvisningsmatcherna har man stora möjligheter att öva in alla sina speluppställningar och taktiska finesser, likaväl som att man har chansen att träna upp sin bollkontroll med sin joypad, så att man känner sig varm i basketdressen. När man kan den biten är man mogen för att ta sig an hela årssäsongen. Välj lag, spela tufft, acceptera inga nederlag. Det enda som gäller är att vinna, och det stort. NBA-bucklan hägrar någonstans där borta i det nya millenniets början.

JC

JAG SAKNAR MAGIC JOHNSON

När fan blir gammal blir han religiös, brukar man ju säga. Detta uttryck går nu att applicera på baskets maestro, den ärrade veteranen Michael Jordan som genom många år har roat den stora amerikanska basketpubliken. Chicago Bulls egen lilla kelgris har fram till nu vägrat att figurera med namn i något som helst basketspel. Men äntligen har han krupit till korset och stoltserar med både namn och nuna i millenniets allra sista *NBA Live*-spel.

Spelet som sådant är himla roligt. Snyggare än något annat basketspel till dags dato är det också i mina ögon. Vad gäller musiken är det något hip hopaktigt stuk, vilket passar miljarder gånger bättre än missen med sug-techno som Electronic Arts hade den stora osmaken att peta in i *NBA Live* för några år sedan. Jag måste nog säga att EA Sports har hittat tillbaka till vinnarformen i basketspelutvecklingsligan. Det enda jag saknar i det här spelet är Borås Basket med min idol, Magic Johnson.

John 92

GRAFIK 92
Kommer närmare och närmare verkligheten.

SPELBARHET 82
Knepig i början men sitter som ett lagspel efter ett tag.

TOTALT
Nu med Michael Jordan.

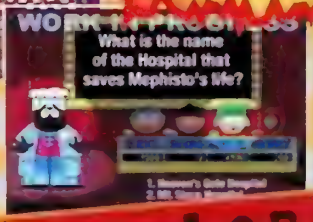
LJUD 91
Schyssta sportkommentatorer och stämningsfull hip hop.

UTMANING 82
Nya NBA-spel innebär nya utmaningar.

88

Spelet som är ett måste för alla fans av SOUTH PARK!

SOUTH PARK
Chef's
LUVSHACK



Premiär December

OBS! Exklusivt som hyrkassett! OBS!

...och du missar väl inte årets tyngsta titlar!

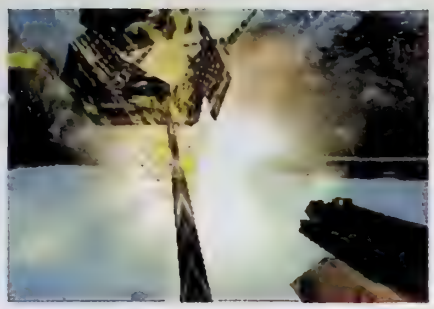
Hyrpremiär 9/12

Hyrpremiär 11/11

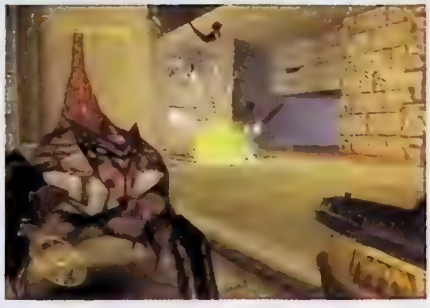
NINTENDO 64

NINTENDO 64 HYRKASSETTER SALJS OCH MARKNADSFORS AV
AB SVENSK FILMINDUSTRI. 127 83 STOCKHOLM. 08-680 35 00

SPELTYP ——— **Shoot 'em up**
UTGIVARE ——— **Acclaim**
UTVECKLARE — **Acclaim Studios**
DISTRIBUTION ——— **Bergsala**
SLÄPPS ——— **16 december**
SPELARE ——— **1–2**
SPARFUNKTION —— **Minneskort**
ÖVRIGA FORMAT —— **PlayStation**



Att Acclaim Studios tittat mycket på *Aliens* är uppenbart.



Armorines

Acclaim har blivit lite av en genreproducent på senaste tiden då vi har fått uppleva otaliga sport- och shoot 'em up-spel. Det senaste tillskottet heter *Armorines*.

Att jorden hotas av en utomjordisk ras är ingenting nytt i spelsammanhang. Det är en floskel som vi har dragits med sedan TV-spelens födelse. Acclaim tar fasta på det vi redan känner till, applicerar spelmotorn vi har lärt oss i *Turok 2* och byter ut dinosaurierna mot insektsliknande rymdmonster. Resultatet blir *Armorines*.

Till Nintendo 64 finns det en mängd alternativ av varierande karaktär i den här genren. Något som med undantag från Rares *Jet Force Gemini* har saknats i dessa spel är möjligheten att tillsammans med en vän ge i sig i kast med uppdragen. I *Armorines* har Acclaim tagit steget full ut och visar på att det är möjligt att göra ett shoot 'em up där spelarna inte behöver ge sig på varandra, utan helt enkelt samarbeta. Och det är kul.

Stämningen i Armorines härstammar från filmens värld. De som gillar Starship Troopers och Aliens kommer att känna sig hemmastadda.

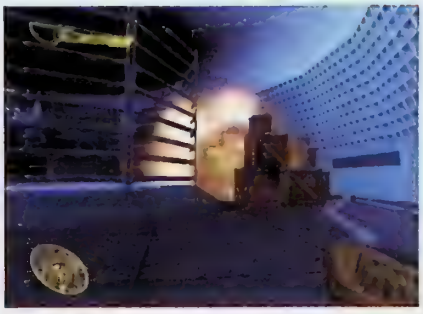
Att täcka upp kompisen under hårda eldstrider, placera ut minor och lura in fienden i ett brinnande inferno ger shoot 'em up-genren ett helt nytt ansikte. Förhoppningsvis kommer det här att bli en standard som inte enbart är exklusiv för PC-spelarna i framtiden. Vad gäller att ge sig i kast med spelet ensam så lämnar det inte mycket utrymme för vare sig innovativa idéer eller nya inslag. Visst kan det vara kul att skjuta ner de horder av fiender som väller fram ur trånga skrymslen ett tag, men oftast så blir det ingen bra balans eftersom man hela tiden måste backa, främst för att fienden tål så mycket i proportion till vapnen. Ett annat störande inslag är att det ibland är svårt att se varifrån attacken kommer. Mindre fiender anfaller i knänivå, oftast bakifrån. Och eftersom det sällan rör sig om en fiende som attackerar förvandlas det snabbt till en förvirrande krissituation där det är svårt att prioritera vad man ska skjuta på.

Banornas struktur och uppdrag är inte heller de mycket roligare än vad man kan hitta i spel som *Goldeneye 007* eller *Mission: Impossible*. Visst har Acclaim försökt att addera lite krydda. Dels i form av att spelaren kan åka på ett tåg och skjuta för fullt med en kanon, och dels i form av ett par realtidsanimerade filmer. Men överlag räcker inte det för att *Armorines* ska kännas nytt och fräscht.

I *Armorines* finns det två spelbara karaktärer. En man och en kvinna. Båda har varierande vapen som inte skiljer sig nämnvärt från varandra. Och vapen är något som på senare tid har blivit alltmer populärt i och med att spelkoncept inte utvecklats i den här genren. Acclaim har gång på gång stoltserat med vapen som Cerebral Bore och Tech Bow som introducerades i *Turok*-serien. I *Armorines* är de nya alternativen inte lika banbrytande, ibland rentav för tunna och fjuttiga. Minorna

Det är inte så värst vackert när rymdinkräktarna skjuts i småbitar.

Det gäller att hålla fienden på avstånd, de flesta kan bara utföra närstridsattacker.



är det kanske roligaste alternativet. Synd bara att de inte går att använda på ett effektivt sätt annat än under flerspelarläget.

Vapnens styrka i *Armorines* kan också ifrågasättas. Fienden är stark och de är många. Något hederligt massförstörelsevapen förutom raket- och granatkastaren finns inte riktigt. Och när de anfaller i så stora klungor måste dessa vapen användas med rigorös precision.

Stämningen i *Armorines* härstammar från filmens värld. De som gillar *Starship Troopers* och *Aliens* kommer att känna sig hemmastadda. Från de isiga slätterna till den heta egyptiska öknen vistas spelaren i vår rymdinsektsinfekterade värld, för att sedan infiltrera deras organiska rymdskepp och konfronteras med drottningen, insvept i slem och tentakler. Och vägen dit är både lång och arbetsam. Glöm inte att ta med en vän på vägen. Du kommer att behöva det. *MJ*

TUNGA INSPIRATIONSKÄLLOR

Det är lite svagt av Acclaim att inte anstränga sig mer än att producera ett okej shoot 'em up när de har så mycket kunskap i genren. Under de senaste åren har de levererat guldkorn som *Turok*, *Turok 2*, *Forsaken* och nu även senast *Turok: Rage Wars*. Vad gäller det sistnämnda spelet så är det som bekant optimalt för fler än en spelare. *Armorines* försöker att ta med lite av den varan också, och på så sätt bibehåller det sin plats bland de lite bättre shoot 'em up-spelen. Utan det inslaget är *Armorines* mer eller mindre onödigt. Genrespelare som gillar science fiction kanske har lite mer att hämta här, främst för att det finns så många paralleller till de riktigt stora actionpackade filmerna. Där finns det lite inlevelse att hämta, för det är helt uppenbart att Paul Verhoeven, James Cameron och H.R. Giger har varit tunga inspirationskällor. Och sämre förebilder går det ju att ha. Ändå når inte det här spelet riktigt ända fram.

Martin 84

TRÖTTSAMMA SPINDLAR

Jodå, visst är det kul att återigen få rädda jorden, freden, människosläktet eller vad nu är vi kämpar för den här gången. Och att samarbeta gör det ännu roligare. Men när alla kompisarna tröttnat och den sista gästen har gått hem är det inte längre lika kul. Miljöerna är visserligen ödesmättade och musiken stämningsfull men med fiender som är tråkiga och vapen som inte smäller så värst högt blir det hela snart en tröttsam tillställning. Ett shoot 'em up av den här typen får visserligen gärna var lite svartsynt och tungt men det måste finnas ett visst mått fest och fyrverkerier också. Och det är på den punkten *Armorines* brister. Kontroller, uppdrag och bankonstruktion är alla genomtänkta men någonstans har Acclaim i sin iver att verka seriösa, tappat bort känslan från *Turok*-serien. Spindlarna och deras insektskusiner är helt enkelt ovanligt trist invasionsarmé som i alla fall jag snart börjar gäspa åt.

Jonas 82

GRAFIK 84	SPELBARHET 82	TOTALT
Skarp med Expansion Pak, men färgvalet och karaktärsdesignen är inte vidare bra.	Under de mest intensiva skjutövningarna blir det rörigt som bara den. Annars lite för enformigt.	En *Turok*-kopia i sämre utformning.
LJUD 78	SVÅRIGHET 86	**83**
Tunna ljudeffekter och musik på slentriannivå.	Lite för ostrukturerat. En fet bonus till flerspelarläget.	

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — EA Sports
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Knockout Kings 2000

Electronic Arts har inte kastat in handduken när det gäller boxningsspel. *Knockout Kings 2000* är ute efter revansch.

Att allt blir större och bättre i framtiden är ju välkänt och det tycks gälla även för boxningsspel. Med *Knockout Kings 2000* uppgraderar Electronic Arts, sin vana trogen ännu ett sportspel inför nästa millennium. Storlek är inte allt men givetvis har det en viss betydelse att man den här gången har med 47 mer eller mindre kända världsmästare ur boxningshistorien, jämfört med originalets 38. Att man dessutom har lagt in en spelform där man kan återskapa och ändra utgången på klassiska matcher, och dessutom rikligt med historik för oss som inte har så mycket koll på fossiler som Rocky Marciano, Jack Dempsey och grabbarna är ju inte heller fel. Dessutom har både grafik och kontrollsystem blivit rejält förbättrade.

Men allt det där är bara extra godis. Huvudmatchen heter precis som förra gången Career Mode. Det handlar om att skapa sin egen boxare, och här finns det ett rikt urval av fula kläder och udda kroppskonstruktioner, som man sedan ska träna och matcha på den hårda vägen uppför rankinglistan mot den hägrande titelmatchen. Och det är inget snabbt och lätt jobb. Man börjar givetvis sist på listan och den som slarvar med träningen lär också stanna kvar i bottenregionen ett bra tag. Träningspassen ger ökad styrka, snabbhet och uthållighet och är dessutom pedagogiskt upplagda med ren teknikinstruktion. Vilket behövs eftersom kontrollerna visserligen är följsamma men för den skull inte mindre komplicerade än tidigare. I princip alla attacker och blockeringar måste styras in i minsta detalj och antalet varianter är inte precis få. Det går till och med att skallas och använda andra fula knep om domaren tittar bort och man lär sig dessutom nya finesser medan karriären går framåt. Kombinationsmöjligheterna är dessutom i det närmaste oändliga. Hur matcherna gestaltas avgörs ju inte bara av motståndarens teknik och utseende utan även av hur man byggt upp sin egen boxare och var han står på karriärstegen inför varje match. För riktiga boxningsentusiaster finns det alltså hur mycket som helst att göra i *Knockout Kings 2000*. Förutom de redan nämnda spelformerna går det att gå en snabbmatch och det finns även det lite mer arkadliknande Sluggfeast, med specialmätare och glödande handskar för den som tröttnar på realismen.

JS

INGO REGERAR

Om jag minns rätt klagade jag över att vår ende riktige världsmästare, Ingemar Johansson, inte var med i *Knockout Kings '99*. Nu är han här, och bara det är ju värt ett par extra poäng. Att han sen inte är sig särskilt lik är en annan sak. Ali ser ju ut som han ska. Och han dansar som en fjäril och sticker som ett bi. I alla fall om man har övat lite.
Boxningssimulatorer brukar ju vara tämligen sega tillställningar. Problemet är att det som på ytan liknar ett beat 'em up i själva verket är ett komplicerat och tålamodskrävande taktikspel. Att gå ut i ringen och bara veva besinningslöst med nävarna är lika med självmord. I *Knockout Kings 2000* har dock Electronic Arts lyckats med konststycket att göra boxningen lite mer lättillgänglig utan att för den skull tumma på realismen. Till skillnad från *Knockout Kings '99* är det här ett spel man kan njuta av även utan att vara ett totalt boxningsfreak. Men som sagt, den som har väntat sig ett beat 'em up i arkadstil lär bli besviken.

Jonas 82

GRAFIK 85
Snygg, snabb och smidig.

SPELBARHET 84
Välavvägt och lättbegripligt men ibland något tungstyrt.

LJUD 85
Originell rap, samplade kommentarer och tunga effektljud.

UTMANING 90
Ett evighetsspel för den som gillar boxning.

TOTALT
Den mest genomtänkta boxningssimulatorn hittills.

83

Tyvärr är kontrollen inte den bästa. Den som vill se och köra över chefsprogrammeraren kan knappa in koden JMPNG.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Take 2
UTVECKLARE — Rockstar
DISTRIBUTION — Jack of All Games
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Lösenord /Minneskort

Monster Truck Madness 64

”Are you ready for some down and dirty racing?” gallskriker den välkände kommentatorn Army Armstrong, redan vid första valmenyn. Så vi trycker väl på startknappen?

Truckracing kan beskrivas som wrestling ungefär, fast med bilar. Båda är showparodier med förebilder från lite mera seriösa sporter. Och showinslagen är de som Rockstar har tagit mest fasta på när de har konstruerat *Monster Truck Madness 64*. Det handlar om i alla avseenden överdrivna fordon, totalt över 20 olika, som med hjälp av motorstyrka och fantasifulla vapen tävlar över ett tiotal banor. Det gäller givetvis att komma först men också att spränga, krascha och tränga bort de motståndare som ställer sig i vägen. I vapenarsenalen ingår bland annat raketer, oljeutsläpp och krympmissiler. Det sistnämnda är plankat direkt från *Mario Kart* men med det originella tillägget att om man dessutom lyckas att köra över de krympta motståndarna ser de för en stund ut som skateboards.

Miljöerna varierar från kyrkogårdar till öknar och skrotupplag. Man kan röra sig i princip fritt över hela banområdet viket ger utrymme för innovativ kurvteknik och jakt efter genvägar. Tråkigt nog står friheten i stark konflikt med det faktum att man, i rätt ordning, måste passera genom ett antal kontrollportar längs banorna. Något som i praktiken betyder att man är en stenhård förlorare om man avviker från den upplagda rutten. Man tävlar mot tre datormotståndare på varje bana och det är bara seger som räknas om man vill komma vidare.

Förutom själva turneringen finns det även ett gäng ganska udda flerspelarsporter att roa sig med. Eller vad sägs om fotboll, ishockey, herre på täppan, polisjakt och kull? De två förstnämnda, som går att spela med två lag, går i princip ut på att knuffa en gigantisk fotboll alternativt hockeypuck in i motståndarlagets mål. Vilket kan vara lättare sagt än gjort. Polisjakten och Tag Mode som det egentligen heter är två varianter på samma tema. Tre förare jagar den fjärde, skillnaden är bara att i Tag Mode turas man om att bli jagad.

Rent grafiskt är *Monster Truck Madness 64* hyfsat snabbt med läckert och originellt designade fordon. Tyvärr är bandesignen enklare och den ökända Nintendo-dimman ligger tät. I synnerhet om man är fyra spelare. Tillsammans med den tyngdlösa känslan och den märkliga eller rent av obefintliga kontrollen blir helhetsintrycket ett spel med kul och originella ambitioner men alltför slarvigt genomförande.

JS

TYNGDLÖSA MONSTER

Att köra jättejeepar med osannolik motorstyrka och groteska däck är naturligtvis en lockande sysselsättning för alla som har det minsta intresse för bilspel. Utbudet har dock varit rätt magert och gamla fina *Bigfoot* till NES lever fortfarande som en höjdpunkt i mitt minne. Därför är det inte utan vissa förväntningar jag trycker igång den här kassetten. Och visst ger utseende, bilpark och spelformer ett ganska lockande intryck. Det mullrar fint ur V8-motorerna och speakern bräker något lagom löjligt. Men redan i första kurvan upptäcker jag plötsligt att bilen är tyngdlös och i princip saknar styrförmåga. Dessutom är marken, som ser ut som grus och sand, halare än en såpad och oljad isbana. Och när jag väl kommit ur kurvan studsar jag iväg som en gummiboll, fast i slow motion, långt utanför banan. Överdrifter? Ja, kanske lite. Och visst lär man sig att behärska kontrollen hyfsat efter en stunds övning. Men någon njutbar tillställning blir det här aldrig. Kontroll och körkänsla är så långt ifrån rätt man kan komma. Hur man ens kan skapa känsla som ligger så långt ifrån verklighetens tunga monster är en gåta. Det hjälper inte ens med ishockey och fotboll, fast de grenarna är en skrattfest för fyra. Hyr om du nödvändigtvis måste prova.

Jonas 65

GRAFIK 78
Läckra bilar men tama bakgrunder och för mycket dimma.

LJUD 73
Motorvrål och gitarr-riff av rätt kaliber, tjatiga kommentarer.

SPELBARHET 90
Saknar totalt varje antydan till jeepkänsla och kontroll.

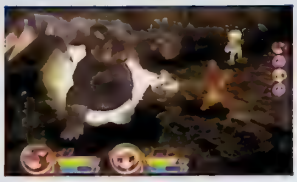
STORLEK 69
Storleken imponerar och extraspelen roar för stunden.

TOTALT
Originellt och humoristiskt upplägg som faller platt på grund av usel kontroll.

61

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — ESP
UTVECKLARE — Sting!
DISTRIBUTION — Ubi Soft
SLÄPPS — 3 december
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Evolution



I väntan på innovativa rollspel till Dreamcast tror vissa spelutvecklare att vi nöjer oss med vad som helst. *Evolution* vänder sig i första hand till RPG-nybörjare men det verkar snarare vara nybörjare som har gjort det.

Rollspel. Ordet klingar bra, eller hur? Speciellt när det inte finns så många till Dreamcast just nu, i en tid då både *Shenmue* och *Phantasy Star Online* känns hopplöst långt borta. Då har vi alltid Stings *Evolution*, ett rollspel som gott och väl kunde ha stannat hemma i Japan.

Upplägget i *Evolution* känner vi igen från spel som *Azure Dreams* på PlayStation. Spelaren ska forcera grottor som gång på gång ändrar utseende. I grottorna döljer sig såväl monster som skatter och hjälten Mags huvuduppgift i spelet är att samla på sig så mycket pengar som möjligt så att han först och främst kan betala av sina skulder. Med sig har han en brokig skara flickor som totalt saknar karisma.

Evolutions stridssystem är både simpelt och underligt. För varför i hela fridens namn har Sting gjort det så här banalt, och samtidigt lagt ned all sin energi på det? De komplicerade animationerna som utförs gång på gång när attacker och magier genomförs är förvånansvärt slöa och gäspningarna är inte långt borta efter att ha sett samtliga ett par hundra gånger.

Väl ute på världskartan har Sting valt en mycket underlig kameravinkel som gör det näst intill omöjligt att navigera på ett sunt sätt. Visserligen går det att korrigera vinklarna åt både höger och vänster, men det gör det hela förvirrande.

Vad gäller handlingen i spelet så verkar det inte som om utvecklarna har tänkt till alltför mycket. Den är seg, trots ett par ljusglimtar i mörkret, och har inte de kvaliteter som trollbinder spelare framför bildröret.

Det går inte att blunda för att Sting har satsat på de lite yngre spelarna, som inte uppskattar *Final Fantasys* komplicerade menysystem och manus. Rollspelsveteraner kommer att klia sig lite i huvudet och undra varför både spelupplägget och handlingen är så banal. Det handlar helt enkelt om en nybörjarprodukt, och tyvärr även en usel sådan. För de som aldrig har spelat rollspel tidigare och sätter tänderna i det här kommer säkerligen att sky genren som pesten. För *Evolution* har alla de barnsjukdomar ett rollspel bara kan ha.

MJ

LÄGG NED

På senare tid har jag aldrig upplevt så många dåliga rollspel som nu. Det verkar som att det går en trend genom spelbranschen. När plattforms-, racing-, beat 'em up-, shoot 'em up- och strategi-genren består av svarta hål som Namco, Sega, Westwood och Nintendo som slukar allt som inte håller måttet är RPG den enda frizonen för vissa. Sting har visserligen varit med ett bra tag och bland annat gjort *Treasure Hunter G* och *Baroque*, men *Evolution* är onekligen deras sämsta prestation hittills. Ännu underligare är att en europeisk utgivare plockar upp en titel som den här när den redan i Japan fått stå ut med riktigt hårt kritik.

Det finns andra spel att lägga ned energi på.

Martin 64

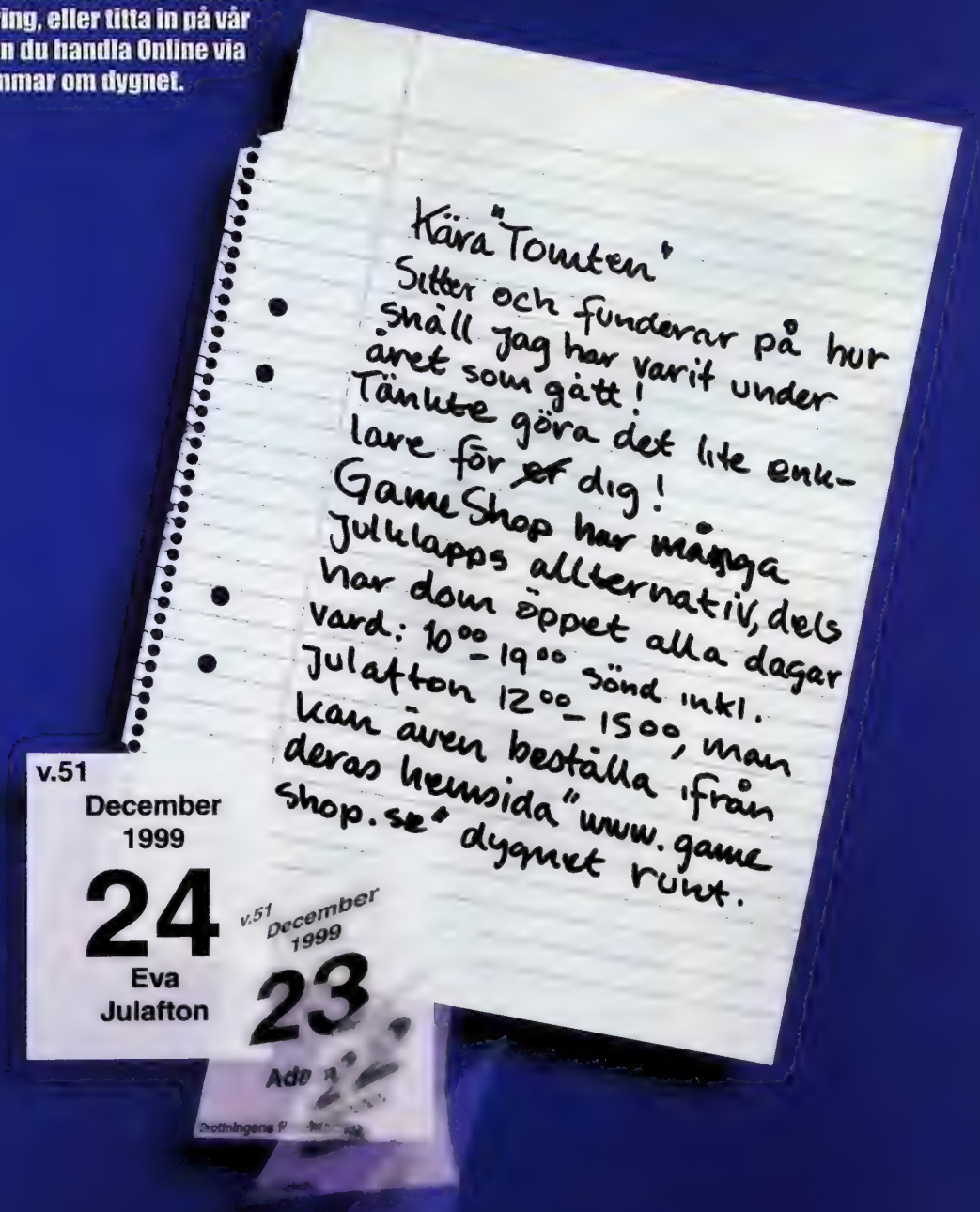
67	65
Ren men också stel grafik.	Banala kampscener och jobbig kameravinkel.
58	59
Bland det sämre i rollspelskategorin.	Lite ofokuserat spelupplägg och trist manus.

Ett förvisso gulligt men ändå misslyckat rollspel.

68

Dax för din önskelista!

GameShop har många intressanta förslag. Sammanlagt 5000 speltitlar, varav 2000 finns i lager. Kom in till en av våra butiker och se dig omkring, eller titta in på vår hemsida, där kan du handla Online via postorder, 24 timmar om dygnet.



www.GameShop.se

T-Bana Näckrosen Råsundavägen 157
08-730 40 30

Mörby Centrum
08-755 98 00

Norrköping Drottninggatan 41
011-105 205

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Crave
UTVECKLARE — Genki
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

När Genki utvecklade *Tokyo Highway Challenge* tänkte de främst på de japanska spelarna. Nu får vi västerlänningar chansen att ge oss ut i de breda filernas land.

Tokyo Highway Challenge

Precis som Taitos tågspel *Densha de Go!* är *Tokyo Highway Challenge* ytterst internt. Det är anpassat för motorvägsgalningarna i Tokyos innerstad. De som någon gång har stampat pedalen i botten och struntat i hastighetsbegränsningarna. *Tokyo Highway Challenge* skulle kanske vara lite mer intressant för oss svenskar om det handlade om att köra om Volvotrailers på E4:an istället för att åka förbi de klassiska gröna Tokyo-taxibilarna med automatiska dörrar. Den här aspekten kan bollas fram och tillbaka. Vad är bra och vad är dåligt? Det är ju trots allt lika svårt att relatera till banorna i *Ridge Racer Type 4* och *Mario Kart*, som motorvägen i Tokyo för den som inte har varit där.

Tokyo Highway Challenge har jämn klar grafik, ganska hyfsad spelkänsla och ett par fartfyllda inlägg. Det första intrycket *Tokyo Highway Challenge* ger ifrån sig är helt i sin ordning, det är riktigt hyggligt. Men allt eftersom visar det sig att spelet likt så många andra har ett enformigt upplägg som inte kan kompenseras av olika biltyper eller japansk betong. För det första så är det inte så kul att åka runt runt i Tokyo och utmana virtuella motståndare. Det blir trist, främst för att majoriteten av dem är så dåliga. För det andra så har spelet ingen logisk svårighetsgrad. Oftast är det barnsligt lätt för att blixtsnabbt övergå till horribla svårighetsgrader. Här tappar Genki både mark och fotfäste.

Vad gäller expansionsmöjligheter av bilen så är de otaliga. Här kan den mest motorsportsfixerade spelaren pilla med navkapslar och vingar i det oändliga. Till en början är det kul att snygga till bilen, men det har inget värde i sig i det långa loppet.

Det som är till spelets fördel är körkänslan som med vissa bilar kan vara otroligt skön och förmedla en bra fartkänsla. Tyvärr infinner sig inte den känslan lika ofta som man hade hoppats. *MJ*

VARAR EN LITEN STUND

Det finns de som anser att *Tokyo Highway Challenge* är undermåligt och enbart enformigt. Jag kan till viss del hålla med, men tycker att kritiken är väl hård. Genki har på kort tid och med ganska små medel lyckats att sammanställa ett godkänt racingspel med kort livslängd som samtidigt är anpassat för den japanska marknaden. För oss i väst kan det tyckas lite konstigt att Genki inte har ansträngt sig mer för att västanpassa spelet, vilket skulle leda till att det förvandlades till något helt annat.

Personligen så är jag glad att det släpps i det här skicket. Jag blir lite nostalgisk när jag i full fart passerar Roppongi och ett par minuter senare ser Tokyo Tower. Jag har åkt på motorvägarna där och känner igen autostradans struktur. Det är den största behållningen jag har av spelet, men jag tvivlar på att majoriteten svenska Dreamcast-spelare kan relatera till samma sak.

Martin 78

GRAFIK 86
Skarp grafik med enkla men vackra effekter.

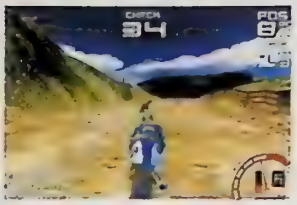
STYRBARHET 75
Bilarna känns bra och är lättstyrda.

TOTALT
För dem som gillar Tokyos motorvägar.

LJUD 72
Lite för påfrestande kvasipopslingor.

UTMANING 64
Det finns risk för att man blir uttråkad av samma motorväg.

70



SPELTYP	Racing
UTGIVARE	Ubi Soft
UTVECKLARE	Criterion
DISTRIBUTION	Ubi Soft
SLÄPPS	18 november
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	Game Boy

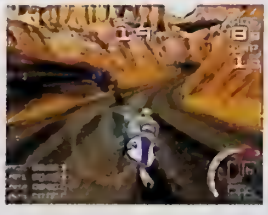
Suzuki Alstare Extreme Racing

Suzuki Alstare Extreme Racing är det första motorcykelspelet till Dreamcast. Det ger det ett visst försprång. Det finns ju inget spel i samma genre att jämföra det med.

Lite av charmen med motorcykelåkning är att det går så fort. Man uppnår så höga hastigheter att man måste vara fullständigt absorberad av och helt koncentrerad på vägbanan hela tiden. Man tvingas att läsa av varenda liten kurva och gupp, varje sväng och varje hinder i trafiken om man ska kunna hålla toppfarten och bli ett med motorcykeln.

I det avseendet har Criterion lyckats att förmedla realismen på ett bra sätt. Motorcyklarna i *Suzuki Alstare Extreme Racing* går så snabbt att man obarmhärtigt slungas av dem vid minsta distraktion. Det finns varken möjlighet att snegla på översiktskartan i vänstra hörnet eller nysa. Då kör motståndarna om en eller så åker man ut i vägrenen och välter eller förlorar massor av fart.

Titeln som är konverterad från PC bygger på en licens på Suzukis berömda motorcykelteam. Men utvecklarna har inte bara konverterat spelet rakt av, de har ansträngt sig lite. Till exempel så har de samplat autentiska ljud från Alstare-motorcyklar, förbättrat den artificiella intelligensen och skapat nya banor och motorcyklar. För fans av det riktiga Suzuki Alstare-teamet kan nämnas att man i det här spelet både har tillgång till bågar som Alstare GSX-R750 och Alstare GSX-R600 och verkliga förare som Stephane Chambon och Katsuaki Fujiwara.



I spelets början får man rollen som nybörjaren som desperat vill ta sig in i det prestigfulla teamet. Men för att komma dit måste man först ta sig genom tre svårighetsgrader.

Banorna är tolv till antalet och går genom sju olika världar. Man kan alltså susa fram genom den engelska landsbygden, på traditionella publikarenor, över en sandstrand, genom sovande storstäder, klippiga bergsområden, dallrande öken och ett nybyggt shoppingcentrum. Banorna skiljer sig inte bara miljö- och grafikmässigt ifrån varandra. De har också olika uppbyggnad, är mer eller mindre slingriga, har olika mycket höjdskillnad och varierande underlag. Vill man kan man också köra alla banorna baklänges.

Styrkan i *Suzuki Alstare Extreme Racing* ligger i den fina grafiken och de höga hastigheterna. Spelet håller också ett bra tag eftersom det är svårt att hänga med på de banor som består av fler kurvor än raksträckor. Men gillar man den här racingbaserade sporten och har tålamod nog att övningsköra tills man har tagit sig till Alstare-teamet kan det vara en värdefull Dreamcast-investering.

LL

INGA BEGRÄNSNINGAR

Om man vill kan man bara gasa sig genom *Suzuki Alstare Extreme Racing*. Det finns inga begränsningar för vare sig hastighet eller motorcykeltrimning. Och visst är det härligt att bara braka fram genom öknen, speeda över sandstranden vid det turkosblå vattnet eller hisna nedför branta backar i ett vinterlandskap. Särskilt om man vet att man har modifierat cykeln så att gas och styrning är på topp, då visserligen på bekostnad av dåliga bromsar.

Jag tycker dock att det här spelet är lite för svårt. När man kör som snabbast, så att motorcykeln nästan stegrar sig, är det svårt att hinna uppfatta vägens alla kringelikrokar. Det resulterar i att man lätt krockar med någonting och flyger hals över huvud över skärmen. Det sämsta är att det inte finns någon riktig konsekvens när det gäller krockar. Ibland kan man nästan köra igenom en hörnvägg utan att det händer någonting, för att sedan välta handlöst bara för att underlaget är lite ojämnt. Det blir svårt att avgöra när man verkligen bör ta det försiktigt och när man istället ska köra på.

Den klara och fräscha grafiken är trevlig att vila ögonen på, och det märks att utvecklarna har lagt ned flera års arbete på 3D-motorn. Men jag saknar detaljer. Ibland känns omgivningarna lite själlösa och för tillrättalagda för att passa motorcykelfans. Man får samma känsla som man får av att titta på barnrum i inredningstidningar eller konserter på TV. Det saknas liv och känsla.

Lovisa 82

GRAFIK	88	SPELBARHET	79	TOTALT
Väldigt rent, snyggt och högupplöst.		De höga hastigheterna gör spelet ganska svårt.		Lite själlöst men underhållande för motorcykelälskare. **84**

LJUD	86	STRUKTUR	82
Autentiska Alstare-motorcykelljud och ambient-musik.		Tolv varierade banor.	

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Paradox
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Wu-Tang: Taste the Pain

Wu-Tang: Taste the Pain är det första spelet som är så våldsamt att man måste knappa in rätt kod för att få spela det. Titeln bygger på spelmotorn till det totalförbjudna spelet _Thrill Kill_, och låter spelaren slåss i Wu-Tang Clan-medlemmarnas skepnad till gruppens egen musik. Kan man sälja sig mer än så?

Smaka på smärtan? Vad menar de egentligen? Hursomhelst så är det dags för hip hopen att kontra *Spice World*, i en ocensurerad form vars våldsamhet sällan har skådats i spelsammanhang. Spelutvecklarna Paradox har tagit tillvara på det nedlagda S&M-spelet *Thrill Kills* spelmotor, slipat till den och passat på att slänga in Method Man, Ol' Dirty Bastard, Inspektah Deck, Raekwon, RZA, GZA och alla de andra Wu-medlemmarna i ett och samma spel. Resultatet kan inte bli annat än smått underhållande för de som gillar deras musik.

Visst är *Wu-Tang: Taste the Pain* ett våldsamt spel, det ska man inte hymla med. Därför har spelet försetts med en säkerhetskod som ska knappas in i början av spelet. Det är dock mer ett reklamjippo än ett fungerande alternativ. Men det är inte våldet i sig som är det fundamentala, utan spelet.

Wu-Tang: Taste the Pain är det första beat 'em up-spelet till PlayStation där fyra spelare samtidigt kan drabba samman, och för det vinner spelutvecklarna poäng. Även när det gäller spelkontrollen har Paradox varit ambitiösa och strukturen är en ganska så lyckad *Street Fighter*-variant. Tyvärr är det lite obalanserat, vapen fungerar till exempel mycket bättre än vanlig hederlig kampsport och svårighetsgraden varierar beroende på vilken karaktär som väljs.

Grafikmässigt är spelet en katastrof och kan knappt mäta sig ens med *Toshinden*, här borde Paradox ha arbetat lite mer. Musiken är mer eller mindre en smaksak. Gillar man Wu-Tang gillar man det här.

I sin helhet har dock inte *Wu-Tang: Taste the Pain* mycket mer att erbjuda än kända rappare och deras musik. Flerspelarläget är visserligen välkommet men ack så rörigt.

MJ

PENGAR STYR ALLT

De finns de som uppriktigt älskar dem, och andra som hatar dem. Jag personligen anser att Wu-Tang Clan har gjort extremt många bra produktioner. Protect ya Neck och Cream är odödliga hip hop-klassiker. Men sedan hände det något. De blev kända och tjänade en massa pengar. Idag så tycker jag att Method Man kan vara lite larvig när han står i läderbrallor framför en papier-machéversion av New York, men jag kan inte glömma allt bra han har gjort tidigare. Inte heller min favorit Ol' Dirty Bastard kan ses som speciellt tuff när han sliter huvudet av sina motståndare, det är mer som en kantig, väldigt dåligt gjord polygon. Men Ol' Dirty Bastard är ändå Ol' Dirty Bastard och hans rim från låten Brooklyn Zoo ringer fortfarande i mina öron. De går inte att ta ifrån Wu-kollektivet allt bra de har gjort, men att ställa upp i den här pinsamma produktionen tyder på att de allt mer har tappat sin självdistans.

För ett spel med Wu-Tang var bara en tidsfråga – att de skulle sälja sig helt och hållet är ju mer eller mindre underförstått. Förresten, det går rykten om att GB ska släppa en Wu-Tang-glass lagom till nästa sommar. Smaken? Sockersöt, grön och i form av ett stort dollartecken. Cream, get the money! Dollar dollar bill ya!

Martin 65

GRAFIK 67
Kantig, grumlig och lite för grå.

SPELBARHET 65
Inte världens bästa kontroll, men Paradox har ändå försökt.

LJUD 80
Gillar man Wu-Tang så blir man knappast missnöjd. Men ljudeffekterna håller inte.

UTMANING 73
Ett ganska stort spel.

TOTALT
För äkta skallar, utan smak.

70

SPELTYP	Beat 'em up
UTGIVARE	Titus
UTVECKLARE	Saffire
DISTRIBUTION	Bergsala
SLÄPPS	December
SPELARE	1 – 4
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	

Beat 'em up-genren har inte utvecklats särskilt mycket på senare tid. Men *Xena Warrior Princess: Talisman of Fate* känns faktiskt som början på någonting nytt.

Xena Warrior Princess: Talisman of Fate

De allra första beat 'em up-spelen kom på TV-spelens stenålder. Bland dem blev *Street Fighter* snabbt en ledstjärna. Många ville göra spel som Capcoms titel, få lyckades.

Sedan kom 3D-revolutionen. Alla skulle göra tredimensionella beat 'em up-spel med polygonbaserad grafik. Dock var det inte mycket 3D över själva spelandet, endast grafiken öppnade dörren till den tredje dimensionen. På senare tid har de flesta beat 'em up-utvecklarna börjat att nosa på att göra riktiga 3D-beat 'em up, och det här är ett exempel på just detta.

Xena Warrior Princess: Talisman of Fate är ett nyskapande spel i flera avseenden. Först och främst är det första gången som en kvinnlig karaktär har huvudrollen i en beat 'em up-orgie, vilket är kul. Att sedan hela sex av de tio spelbara karaktärerna utgörs av kvinnor kan ju inte bero på annat än att feminismen gör sitt intåg även i denna annars så grabbiga spelgenre. Och det är inte mer än rätt. Beat 'em up-genren har varit i grabbarnas våld länge nog nu. Nyskapande är även försöket att få till en helt tredimensionell spelkontroll. Som vanligt måste man lära sig mängder av knappkombinationer för att behärska en spelkaraktär ordentligt. Det som gör det avsevärt svårare är den extra dimensionen man mixtrar med. Om man är van vid två-dimensionella spelkontroller gör man en hel del misstag innan man lär sig de nya knepen.

Det går att använda sig av både det traditionella styrkorset och den analoga stickan. Den senare är att föredra, då den är överlägsen i snabbhet vad gäller tredimensionella riktningsförändringar.

En majoritet av karaktärerna är som sagt av det kvinnliga slaget. Dock är alla likvärdiga på slagfältet, oavsett kön. De flesta verkar vara hämtade från antikens Rom. Kämparna består av Ephiny, Ares, Velasca, Callisto och även självaste Caesar, för att nämna några.

Grafiken är av det finare slaget. Mjuka drag i både karaktärer och bakgrunder gör att spelet känns skönt för ögonen att titta på. Soundtracket är riktigt stämningsfullt på de flesta banorna. Det har en lite antik touche. I *Xena Warrior Princess: Talisman of Fate* finns det flera olika spelstilar man kan välja mellan. Vanlig turnering och övningsbanor är klassiker. Sedan finns varianter där man får slåss mot flera fiender som avlöser varandra, vilket är en svår konstform. Men som vanligt kommer ett beat 'em up-spel bäst till sin rätt i ett gammalt hederligt VS Mode. *JC*

PÅ RÄTT VÄG

På senaste tiden har jag börjat att tröttna på alla likriktade beat 'em up-spel. Nu har jag börjat att sukta efter det ultimata spelet med perfekt 3D, inte bara grafikmässigt utan även rent spelmässigt. Jag har inte hittat det fulländade spelet än, men i och med *Xena Warrior Princess: Talisman of Fate* känns det som att jag har kommit en liten bit på rätt väg. Spelet är långt ifrån perfekt men det känns ändå nyskapande. Att det finns så många kvinnliga karaktärer att välja mellan tycker jag också är buskul. För det är inte bara en kvinnlig lättklädd karaktär som är med för sakens skull, utan ett koppel tuffa tjejer som mäter sina krafter på samma villkor som de manliga stridstupparna.

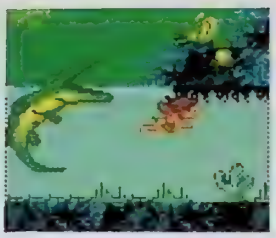
Med ett så här schysst spel till Nintendo 64 kan man ju bara vänta och hoppas på vad som komma skall till nästa generations konsoler. Jag vädrar morgonluft för beat 'em up-genren.

John 82

GRAFIK	SPELBARHET	LJUD
83	79	80
Snygga 3D-atleter i schysst 3D-omgivning.	Något klurig tredimensionell spelkontroll.	Kul med äkta 3D-beat 'em up.
Stämningsfull, antik musik och halvroliga ljudeffekter.	Ett halvknepigt beat 'em up-spel som man inte klarar på en fikarast.	

84

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Disney
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation



Det är få sagor som Disney inte har gjort tecknade versioner av. Och det kanske är bra att även de gamla klassikerna blir moderniserade. Men tyvärr så kommer de inte till sin rätt i spelform.

Tarzan

Disney är bra på att göra tecknad film av kända favoritsagor som *Askungen*, *Törnrosa* och *Djungelboken*. Även de egna filmerna om *Lejonkungen* och *Ett småkryps liv* har många barn gillat. Årets stora Disneyfilm är *Tarzan*, om nu någon har missat det. Och självklart har spelet premiär nästan samtidigt som filmen.

Filmens och spelets story är densamma som sagan om Tarzan. En gorilla hittar ett övergivet människobarn mitt i djungeln och bestämmer sig för att ta hand om det. Barnet växer upp i en apflock och lever med den till den dag han träffar en annan människa, Jane, och ställs inför det svåra valet om han ska stanna i djungeln med sin familj aporna eller gå över till människornas värld.
Tarzan-spelet är plattformsbaserat och inte särskilt spännande. I rollen som en liten Tarzan ska man försöka att plocka så många bananer att man kan växa sig stor, få Jane och skydda apfamiljen mot jägare.

Spelupplägget är obotligt trist, med hela 23 banor som lätt hade kunnat komprimeras till 10 halvintressanta. Många gånger går det exempelvis bara ut på att samla bananer. Efter ungefär halva spelet blir Tarzan vuxen vilket också innebär att hans rörelsemönster ändras. Lagom kul när man äntligen har kommit underfund med hur man ska svinga

sig i lianer och klättra upp i träd.

Grafiken är helt okej i det här spelet som bara fungerar till Game Boy Color. Men banorna är nästan likadana spelet igenom, vilket känns väldigt fantasilöst. Ännu tristare blir det när man dessutom ska göra exakt samma saker hela tiden. Spelet går nämligen ut på att man antingen ska samla in ett visst antal bananer, hitta Tarzan, hitta Jane eller hitta en apa. Man tar sig fram genom att hoppa, klättra, svinga sig i lianer, gå armgång och simma. Fienderna består av hungriga krokodiler, giftiga ormar, taggiga fiskar, arga babianer, vilda vildsvin och fåglar.

I *Tarzan* finns ett lösenordssystem för att man ska slippa spela vissa banor om och om igen. Dessvärre får man inte lösenord efter varje bana, vilket är helt värdelöst.

På det hela taget är *Tarzan* som filmlicensspel brukar vara. Man känner inte alls att man har förflyttats direkt ut i den spännande djungeln. Det tråkiga med det här spelet är att det känns som att Disney väljer att göra det bara för att det ska finnas ett spel samtidigt som filmen kommer, och inte alls för att de brinner för att göra *Tarzan* till Game Boy.

LL

APTRIST

Eftersom historien om Tarzan är en klassiker och faktiskt ganska bra finns det inga som helst ursäkter för att göra ett så här trist och innehållslöst spel. Att bara leta bananer på bana efter bana och emellanåt leta efter en apkompis eller kärestan Jane tröttnar man på på fem sekunder. De två övriga inslagen i spelet, Hide n' seek och Paint n' print, känns också helt meningslösa. I det förstnämnda kan man visserligen vara två spelare, men det går bara ut på att den ena spelaren ska gömma sig någonstans på banan för att den andra sedan ska leta upp honom. Då är det roligare med kurragömma i verkligheten. I Paint n' print kan man göra sina egna bilder genom att sätta ihop bakgrunder, karaktärer och objekt. Sedan kan man skriva ut dem med en Game Boy Printer. Kul? Knappast.

Jag kanske inte ens behöver säga att det här inte är ett spel som jag rekommenderar.

Lovisa 62

GRAFIK 74
Tråkiga omgivningar men gulliga karaktärer.

SPELBARHET 67
Kontrollen är lurig och blir snabbt irriterande.

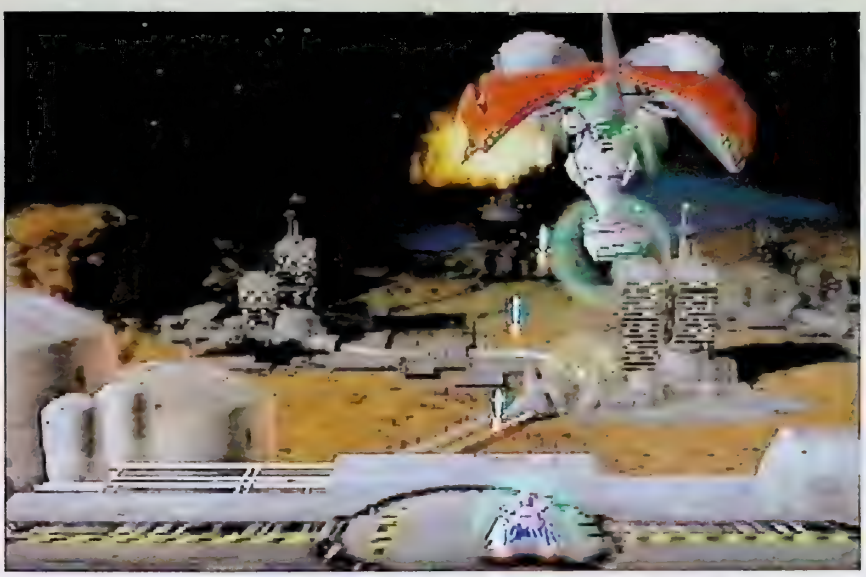
INTRESSE
Aplivet svänger inte.

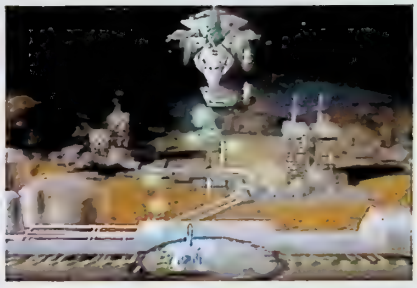
LJUD 75
Djungelvrål och bongotrummor.

SVÅRIGHET 65
Mycket enformigt upplägg.

63

GAME BOY

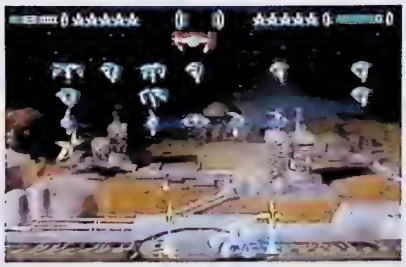




SPELTYP ——— **Shoot 'em up**
UTGIVARE ——— **Activision**
UTVECKLARE ——— **Activision**
DISTRIBUTION ——— **Bonnier**
SLÄPPS ——— **Ute nu**
SPELARE ——— **1 – 2**
SPARFUNKTION ——— **Minneskort**
ÖVRIGA FORMAT ———

När Taito 1978 släppte *Space Invaders* förändrades arkadvärlden över en natt. Shoot 'em up-genrens moder förändrade och inspirerade. Nu är spelet tillbaka med en helt ny fernissa, vilket inte är så bra.

Space Invaders



Det som Activision har tänkt att göra med *Space Invaders* är i grund och botten bra intentioner. Men själva utförandet är någonting helt annat. För här ser vi ett klassisk exempel på vad som kan gå snett när personer med brist på kompetens försöker att skriva om ett stycke spelhistoria. Ibland kan det tyckas konstigt att vissa företag ens försöker ge sig på att förbättra klassiker. I film- och musikvärlden händer det ibland, men sällan med bra resultat. För hur förbättrar man något som redan på sin tid var perfekt?

Grundkonceptet kanske inte går att omvandla till någonting som kan kallas samtida eftersom värderingar och åsikter ändrats sedan det introducerades.

Vad Activision adderat i det nya *Space Invaders* är dels nya vapen, dels en tvåspelarfunktion. Rymdmotståndarna har även de genomgått en transformering till den tredje dimensionen och har sina egna individuella attackrörelser. Man startar på den yttersta planeten i vårt solsystem och börjar sin färd tillbaka till jorden. *Space Invaders* bjuder på runt hundra olika banor samt ett par bossar som är bland de simplaste i spelhistorien.

Kontentan av att lägga ned tid på *Space Invaders* blir att man i slutändan skjuter på en undermedveten nivå. Det är så sjukligt lätt att det nästan går att simultanspela ett Game Boy-spel samtidigt.

Det enda positiva med *Space Invaders* är att originalspelet som Taito utvecklade finns med som en bonus. Men det är också allt. Och så kan man ju fråga sig om ett så gammalt spel är värt så mycket pengar, trots att det är en klassiker.

MJ

ETT STYCKE BARNDOM

När jag var riktigt liten så fanns det en pizzeria som hade två arkadmaskiner. Den ena var *Defender* och den andra *Space Invaders*. Jag fastnade för den sistnämnda. Båda stod ett par meter från toaletten, undanskymda från resten av restaurangen. På den tiden var pizza något nytt, smakrikt och intressant. Samma lag rådde för arkadmaskiner. Pappa var den som fick stå för pengarna, och efter att jag förlorat åtskilliga gånger gick jag tillbaka och tiggde mer. Till sist trötttnade han och såg på mig med en blick som betydde att det helt enkelt fick vara nog. Min passion för pizza lever än idag, och minnet av kvällarna på pizzerian med *Space Invaders* likaså. Activisions nya version av spelet kommer jag att ha förträngt om ett halvår.

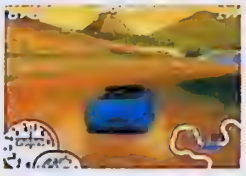
Martin 50

GRAFIK	52	SPELBARHET	59	TOTALT
Stel grafik med lika stela effekter.		Lite segt och inte så intensivt som man hade hoppats på.		En dålig ansiktslyftning vi kunde varit utan.
LJUD	56	UTMANING	56	**58**
Sedvanlig samtida musik utan karaktär.		Enkelt men i slutändan enformigt.		

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Titus
UTVECKLARE — Titus
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — December
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Roadsters Trophy

Titus har väl inget bättre rykte som sportspelstillverkare. Nu har de i alla fall lyckats att skaffa licens till några av världens mest ryktbara öppna sportbilar. Med andra ord sådana som brukar gå under beteckningen roadsters.



Det handlar om alla prestigeåken från Ford, Renault, Mitsubishi, TVR, Toyota, Wiesmann med flera. På sextio- och sjuttiotalet rattades sådana här kärror av playboys, på åttiotalet av yuppies och i nittiotalets sista skälvande minuter är de väl typfordon för IT-kometer. Och nu ska alltså även alla Nintendo 64-ägare få chansen.

Med ett trettiotal bilar och tio banor plus ett par hemliga har *Roadsters Trophy* en bra grund att stå på. Givetvis gör varierande underlag och skiftande väderförhållanden också sitt till för att öka på spelinnehållet. Fast det ser onekligen lite kyligt ut när man dundrar fram nercabbat genom snöyran på vinterbanorna.

Det handlar om att köra en turnering där belöningen är nya banor och bilar. Man startar med en liten hög pengar som ska räcka till både bil och anmälningsavgift. Sköter man sig bra kan köpa bättre fordon eller uppgradera det man redan har. Och man kan till och med välja förare efter attityd – alla har nämligen en uppsättning egna glåpord som man kan kasta ur sig vid omkörningar.

Banorna sträcker sig över Europa och bjuder på allt från stadslopp till motorvägar, lantlig idyll och branta berg. Trots att det handlar om landsvägslopp finns det möjlighet till depåstopp vilket kan vara nog så viktigt eftersom väderleken skiftar även under själva loppen. Ett däcksbyte i rätt tid kan avgöra hela tävlingen. I synnerhet som några av de sju datormotståndarna är nog så skickliga både när det gäller körteknik och taktik. Givetvis kan man även träna, köra enstaka lopp eller på tid. Alla bilar och banor man får fram blir dessutom tillgängliga även i flerspelarvarianterna. Grafiken är färgrann men snygg och ren med lite smågodis som ljusblänk, sladdspår, rök och skuggspel. Och av den ökända Nintendo 64-dimman syns inte ett spår. Bilhastigheten är hyfsad men med delad skärm går det riktigt långsamt. Och det är ju synd, eftersom flerspelarfunktionen är en av de viktigaste ingredienserna i ett bra bilspel.

JS

INTE DEN HÄR GÅNGEN HELLER

Det känns som att jag har sagt det här förut men det kan inte hjälpas. Varför ska det vara så förbaskat svårt att göra ett riktigt bra bilspel till Nintendo 64? Är det fel på maskinen eller är det bara fel spelbolag som har försökt? Kanske behövs det några som Namco för att rädda konsolens skamfilade racingrykte, vad vet jag? En sak är i alla fall säker, Titus var inte de som skulle göra det. *Roadsters Trophy* är snyggt och hyfsat genomtänkt med trevliga miljöer, lite originella inslag och spännande bilar. Men sedan är det inte mycket mer att glädjas åt. Som vanligt är det spelkontroll och körkänsla som fallerar. Bilarna uppför sig åt *Need for Speed*-hållet men utan EA-spelens känsla av fart. Istället känns det som om man föser runt en leksaksbil utan vridbara framhjul på en plastmatta. Powerslide kallas det visst i manualen... Och visst är det tillräckligt roligt för att man ska hålla sig sysselsatt en stund. Men det är ju å andra sidan *Robinson* också. Jag blir helt enkelt bara trött av sådana här spel. Och frågan kvarstår. Varför ska det vara så förbaskat svårt att göra ett riktigt bra bilspel till Nintendo 64?

Jonas 73

GRAFIK 82
Bilar och bakgrunder är välgjorda men dimman lägger sig över flerspelaralternativen.

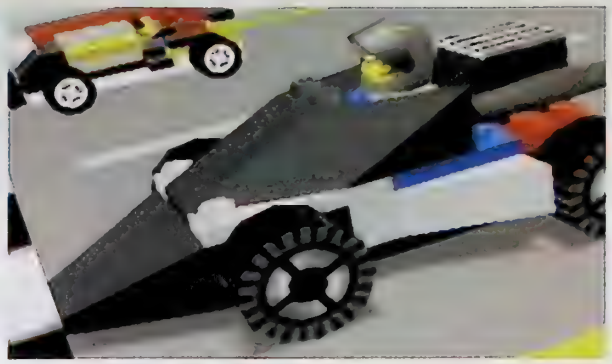
SPELBARHET 71
Tyvärr är inte körkänslan någonting man jublar över.

LJUD 81
Tjatiga spydigheter men bra effekter och godkänd musik.

SVÅRIGHET 74
Många bilar, många banor, bra motståndare – men det räcker inte.

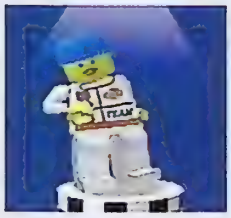
TOTALT
Ännu ett inte fullt så lyckat bilspel till Nintendo 64.

73



SPELTYP ——— Racing
UTGIVARE ——— Lego Media
UTVECKLARE ——— High Voltage
DISTRIBUTION ——— Bergsala
SLÄPPS ——— Ute nu
SPELARE ——— 1 – 2
SPARFUNKTION ——— Minneskort
ÖVRIGA FORMAT ——— PlayStation

Lego Racers



Lego har äntligen insett att det är hög tid att ta upp kampen med de interaktiva underhållningsmedierna. Nu gäller det att plocka tillbaka förlorade marknadsandelar och en hel rad produkter med spelanknytning är redan ute eller på väg.

Lego har alltid varit duktiga på att konsekvent utnyttja sitt varumärke och sitt speciella koncept. Något som märks tydligt redan i introsekvenserna i *Lego Racers*. Den som inte ler igenkännande här har aldrig lekt med legobitar.

Spelkonceptet är det vanliga i humorracinggenren. En turnering där man möter ett antal mer eller mindre urflippade motståndare på fantasifulla banor som är fullpackade av bonusföremål, vapen och genvägar. Givetvis finns det också möjlighet att köra på tid eller mot en levande motspelare. Men innan man kommer så långt gäller det givetvis att bygga både förare och bil. Utseendet på föraren är mer en smaksak. Här finns delar från de flesta legoserierna och man kan blanda efter eget tycke. En kul detalj är att man till och med kan välja ansiktsuttryck på det obligatoriska körkortsfotot. Även när det gäller fordonen handlar det mest om kosmetik. Vissa hjul fungerar givetvis bäst på vissa underlag och det gäller att inte bygga en alltför obalanserad kärra med en massa stora bitar på en sida och inga på den andra. För övrigt påverkar inte utseendet köregenskaperna i någon större utsträckning. Om man inte har erövrat Veronica Voltages hemliga byggsats vill säga. Men byggdelen är välgjord och lättanvänd vilket gör att man gärna pysslar lite extra i alla fall.

Huvudattraktionen är en turnering uppdelad i sex omgångar på vardera fyra lopp där man måste besegra sex mästare med stigande svårighetsgrad. En vunnen omgång låser upp nästa och så vidare. Givetvis bygger även banor och bossar på kända legoteman och man får tävla mot allt från pirater och indianhövdingar till spöken och rymdhjältar. Bonusföremålen består såklart av olikfärgade legobitar med egenskaper som turbo, sköldar, förbannelser och kanonkulor. Med hjälp av vita bitar kan man dessutom uppgradera sina fynd i flera steg så att till exempel kanonkulan till slut förvandlas till tre målsökande missiler. Själva körtekniken är enkel, det enda som behöver tränas in är rätt sladdteknik med R-knappen. Sedan är det bara att bygga, tuta och köra.

JS

BYGG VIDARE

Tro det eller ej, men när jag för inte så värst många år sedan frågade en av de högre cheferna på svenska Lego om de inte hade några planer på multimedia och TV-spel skrattade han bara och sa att det optimala legospelet redan fanns (han syftade på Tetris) och att det inte var aktuellt med några flera. Nu är det emellertid annat ljud i skällan och *Lego Racers* är bara ett exempel i raden. Här är det mycket och välgjord Lego-känsla från första bildrutan. Det är läckert att se sina gamla byggklossar få liv och det är riktigt roligt att bygga ihop sina egna förare och bilar. I synnerhet som man trots lite krånglig kontroll kan knåpa ihop de mest bisarra skapelser och dessutom få dem att ta sig runt på banorna. Ja, det är faktiskt så underhållande att man nästan tycker att Lego Media borde ha nöjt sig med det eller ännu hellre byggt (oavsiktlig vits) vidare på konstruktionsdelen. När det kommer till själva körandet är det nämligen mindre kul. Bonussystemet är visserligen originellt men banorna är slarvigt konstruerade och kontrollen alldeles för dålig för att det ska bli någon stor underhållning. Det faktum att man dessutom bara kan vara två och att det finns spel som *Mario Kart* och *Speed Freaks* på marknaden gör att *Lego Racers* tyvärr inte håller hela vägen in i mål.

Jonas 75

GRAFIK 83
Helt rätt Lego-attityd i intro och miljöer.

SPELBARHET 70
Tyvärr lite för dålig kontroll.

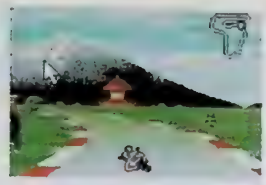
TOTALT
Mycket Lego-känsla men för lite bilkänsla.

72

LJUD 71
Sköna, tematiserade ljudslingor, mesiga effektljud.

SVÅRIGHETSGRAD 76
Svårighetsgraden är hög och storleken tillräcklig.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Ubi Soft
UTVECKLARE — Ubi Soft
DISTRIBUTION — Ubi Soft
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT — Dreamcast



Suzuki Alstare Extreme Racing

Ubi Soft gör inte bara tokiga plattformsspel. Det finns faktiskt de som brinner för motorcykelåkning på företaget också. Därför har de utvecklat *Suzuki Alstare Extreme Racing* som passar perfekt till Game Boy.

Den som en gång har upptäckt och fastnat för motorcykelåkning har svårt att sluta. Kombinationen av att flyga fram i fruktansvärda hastigheter, känna vinden i ansiktet och adrenalinet pumpandes i ådrorna blir till ett begär. Man dras till den farliga sporten som myror till ett utspillt saftglas eller pyromaner till eld. Man kan inte låta bli.

Om man känner lockelsen men är för feg eller för förnuftig för att sätta sig på en Harley Davidson eller Kawasaki finns nu ett alternativ som man alltid kan ha med sig i handväskan. Så om man ser en motorcykel susa förbi och blir jättesugen, kan man ta fram *Suzuki Alstare Extreme Racing* till Game Boy. Det fungerar som nikotintuggummi för rökare eller som bad i isvak för hurtiga. Man får sitt lystmäte för en liten stund.

På 16 banor som bland annat går över Los Angeles soliga stränder, genom Mexicos torra öken, på isiga vägar i Europa och förbi storstädernas blinkande nattliv kan man luta och gasa och gira och bromsa genom snäva kurvor och över långa härliga raksträckor. Och det är riktigt roligt trots att formatet är så litet. Om man verkligen lever sig in i spelet så kan man nästan sugas in genom den lilla Game Boy-skärmen och förflyttas till en värld där det gäller att vara iskall hela tiden. A-knappen förvandlas till gasreglage och styrkorset till handtag. Och sedan sitter man där med den lilla spelmaskinen och prejar andra motorcyklar av vägen samtidigt som man stegrar sin egen hoj.

Man behöver inte vara särskilt insatt i MC-åkning för att lära sig att behärska *Suzuki Alstare Extreme Racing*. Med lite övning kan man ta sig till de svårare nivåerna och få tillgång till fler banor. Där blir det dock lite irriterande att enda skillnaden i svårighetsgrad är att motståndarna fuskar mer, det vill säga helt plötsligt kör om trots att man själv inte har kört dåligt.

För att hålla högsta möjliga hastighet gäller det först och främst att stanna på vägen. Åker man av saktar man automatiskt ner på grund av underlaget. Dessutom krockar man lätt med träd, hus och andra lösa föremål vilket gör att man drastiskt förlorar fart. I kurvorna gäller det att vara koncentrerad och bromsa in lagom mycket. På raksträckorna går det fortast om man kör på ett hjul.

De inslag av regn, dimma och isigt underlag som förekommer i spelet syns mer än de påverkar spelbarheten. Det är synd, för lite variation hade inte skadat. Dessutom är musiken kass, och inger inte alls någon extra känsla när man är ute och åker.

Det här är alltså inte så intressant för motorcykelfantaster som har en egen hoj hemma i garaget. Men för de som vill ut och åka utan att riskera livet passar *Suzuki Alstare Extreme Racing* utmärkt. LL

PASSAR TILL GAME BOY

Man skulle kunna tro att den här typen av spel inte passar till Game Boy. Men *Suzuki Alstare Extreme Racing* bevisar motsatsen. Grafiken är extremt enkel och påminner om gamla tiders racingspel men på den lilla skärmen blir det funktionellt trots att det inte är så visuellt imponerande. De olika miljöerna kommer fram ändå, och det blir inget hinder i spelbarheten eller kontrollen att maskinen inte har samma kapacitet som de stora konsolerna.

Man kan välja om man vill tävla på tid, mot datormotstånd eller med en kompis. Spelet får ändå samma upplägg och det som gäller är att komma först och fortast fram. Det enda som är synd är att regnväder eller dimma inte påverkar spelandet alls.

Lovisa 79

GRAFIK 78
Enkel men tydlig och funktionell.

SPELBARHET 75
Kul att man kan köra på bakhjulet och ligga i kurvorna, men motståndarna fuskar.

TOTALT
Bra om man gillar båge, men inget för tuffa MC-klubbmedlemmar.

75

LJUD 78
Lite mesiga motorljud och musik som inte passar så bra i motorsportssammanhang.

SVÅRIGHET 72
Hela 16 banor i olika miljöer och väder håller ett tag.

Beauty and the Beast

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Nintendo
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 20 januari
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Disneys äventyrsbrädspel på temat skönheten och odjuret är inte som företagets tidigare misslyckade plattformstitlar. Den här gången har de satsat på många minispel i ett, på klassiskt Game & Watch-manér.

Beauty and the Beast är ett spel för alla som gillar memory, patiens, sten, sax och påse, luffarschack och liknande typer av utmaningar. För här krävs både koncentration och lite tur för att man ska lyckas. Spelets tema bygger på Disneyfilmen *Skönheten och Odjuret*. Men spelets handling har inte så mycket gemensamt med filmens. Det är mest karaktärerna som är med och gör titeln lite färgstarkare.

Man kan välja om man vill spela spelet och få en saga på köpet, om man vill använda en spelplan så att det blir som ett brädspel, om man bara vill öva eller om man enbart vill spela minispelen.

Väljer man Storyline bygger spelet på att man ska svara på frågor om sagan om Belle och odjuret. Svarar man rätt kommer man fortare framåt på spelplanen. Svarar man fel får man stå över och se motståndaren slå tärningen och hoppa förbi en. Det här inslaget är inte särskilt spännande, särskilt inte om man inte är insatt i sagan.

Om man spelar Board Game är grunden likadan. Man kastar en tärning och går så många steg man får. Men istället för att svara på frågor får man spela olika minispel beroende på vilken ruta man hamnar på. Det finns ett tiotal olika minispel och alla påminner uppläggsmässigt ganska mycket om gamla Game & Watch-spel.

Det är alltså väldigt enkelt, men ändå överraskande roligt. Dessutom kan man ställa in svårighetsgraden på tre olika nivåer så att spelet anpassar sig efter ens förmåga. Minispelet Matching Doors bygger på samma princip som memory. Ett antal små luckor öppnar sig på skärmen och det gäller att memorera bilderna innanför luckorna innan de stängs igen. Sedan ska man öppna luckorna en efter en och försöka att para ihop bilderna med varandra. Men man får inte hur många chanser som helst. I Le Fou's Gallery ska man skjuta på små måltavlor som kommer upp med jämna mellanrum. Det kluriga är att man inte får skjuta på alla, bara vissa utvalda. Skjuter man fel så förlorar man.

Ett spel går ut på att man ska släcka små eldsflammor så fort som möjligt med hjälp av en tekanna, ett annat att man ska studsa vedträn från ena till andra änden av ett rum. Ytterligare ett

spel går ut på att man ska torka bort en hunds tassavtryck på stolar i rätt ordning och ett annat att man ska styra en häst och hoppa över vargar och ducka för fladdermöss och kråkor.

Alla minispelen är underhållande och kräver koncentration. Men de håller inte hur länge som helst. Då är det nästan bättre att satsa på *Game & Watch Gallery*-spelen.

LL

KUL ETT LITET TAG

Beauty and the Beast-sagan har inte gjort något vidare djupt intryck på mig. Därför känns inte det här spelet särskilt lockande. Förrän jag faktiskt börjar att spela. Gillar man enkla spel som masken eller memory i mobiltelefonen, patiens i datorn eller tankelekar som ett skepp kommer lastat... kommer man garanterat att gilla det här. Minispelet där man ska hålla reda på en speciell mjölkkanna bland flera upp och nedvända som hela tiden rör på sig och byter plats är beroendeframkallande. Men flera minititlar påminner nästan pinsamt mycket om Game & Watch-spel från förr. Och som vanligt är plagiaten inte lika hållbara som originalen. *Beauty and the Beast* är kul ett litet tag. Men man tröttnar för fort.

Lovisa 73

GRAFIK 60
Väldigt enkel och ganska tråkig.

SPELBARHET 80
Pedagogiska förklaringar innan varje spelomgång.

TOTALT
Liknar Game & Watch.

LJUD 72
Hela 18 olika melodier och ljudeffekter!

FINESSER 78
Det finns ett tiotal olika spelupplägg.

78

Nintendo®

SVENSKA MÄSTERSKAPEN

surfa in på www.nintendo-se.com
och anmäl ditt intresse redan idag!

supported by

club Nintendo

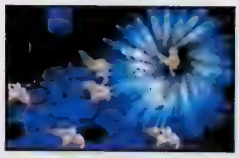
tel 0300-721 00 • club.nintendo@bergsala.se

fokus

final fantasy forum • ninja • arkad • rpg • anime express • online • retro

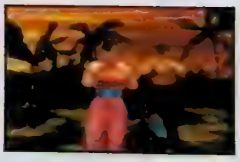
FEM FAVORITER

Rollspel: **SAGA FRONTIER II**
Ännu en klassisk Square-saga kommer till Sverige.

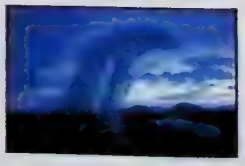


Minispel: **INTERNATIONAL TRACK & FIELD**
Ännu ett klassiskt spelkoncept i nytappning till Game Boy Color.

Arkadspel: **TEKKEN TAG TOURNAMENT**
I väntan på PlayStation2-uppgraderingen.



Anime: **HAYAO MIYAZAKI – MASTER OF JAPANESE ANIMATION**
När *Princess Mononoke* nu får biopremiär i USA känns Helen McCarthys nya bok ytterst aktuell.

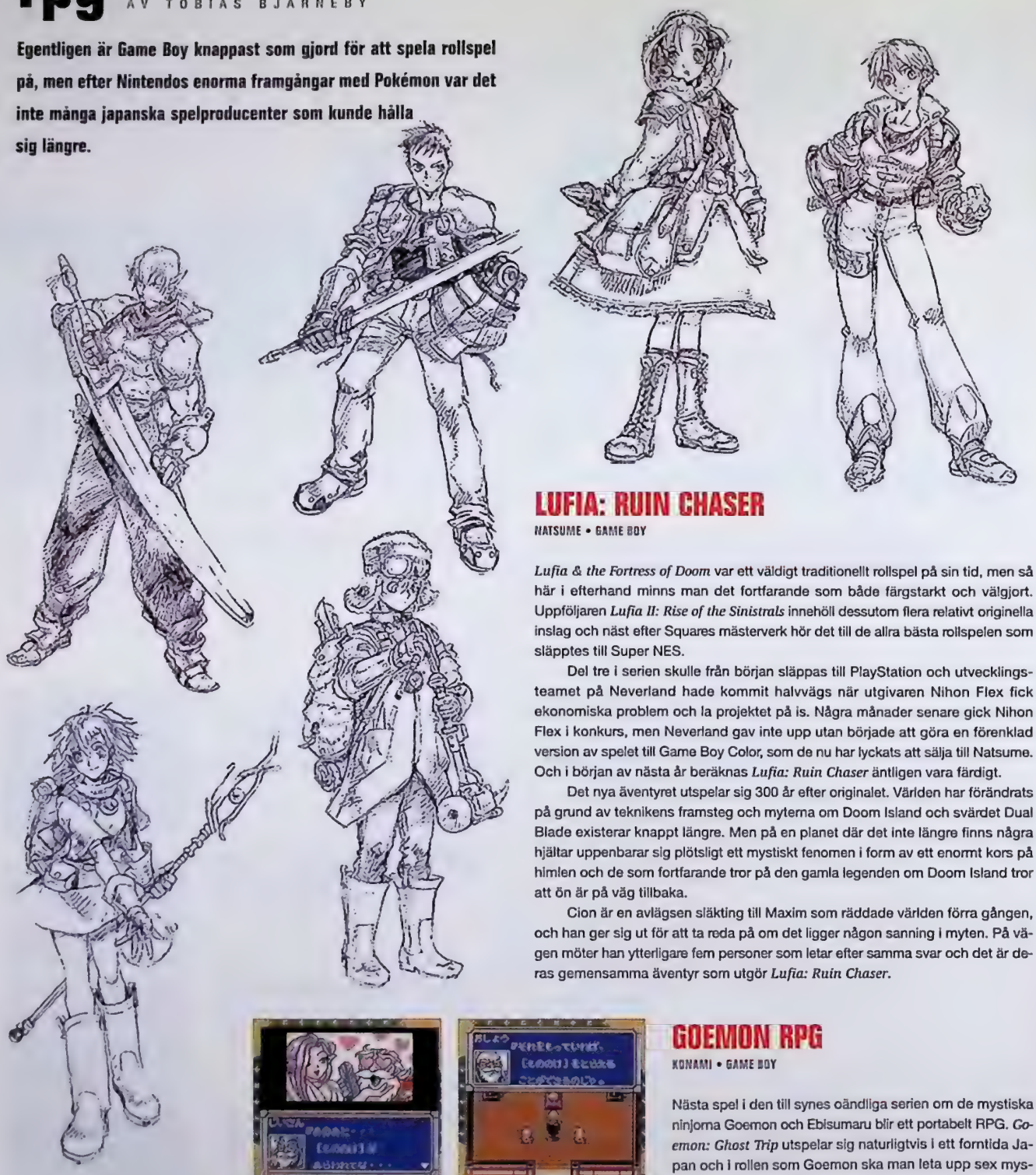


Internet: **SEGADOJO**
Nypremiär för en välgjord Sega-site från teamet bakom Nintendojo. [www.segadojo.com]

rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Egentligen är Game Boy knappast som gjord för att spela rollspel på, men efter Nintendos enorma framgångar med Pokémon var det inte många japanska spelproducenter som kunde hålla sig längre.



LUFIA: RUIN CHASER

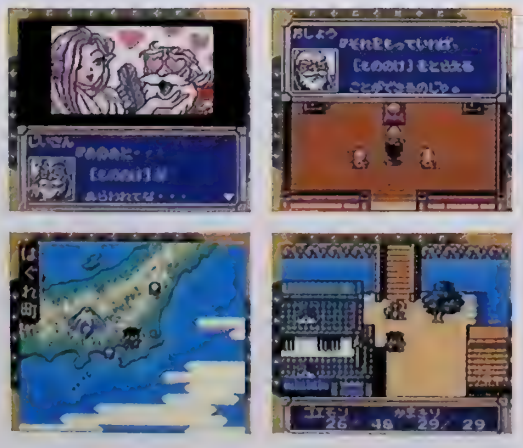
NATSUME • GAME BOY

Lufia & the Fortress of Doom var ett väldigt traditionellt rollspel på sin tid, men så här i efterhand minns man det fortfarande som både färgstarkt och välgjort. Uppföljaren *Lufia II: Rise of the Sinistrals* innehöll dessutom flera relativt originella inslag och näst efter Squares mästerverk hör det till de allra bästa rollspelen som släpptes till Super NES.

Del tre i serien skulle från början släppas till PlayStation och utvecklingsteamet på Neverland hade kommit halvvägs när utgivaren Nihon Flex fick ekonomiska problem och la projektet på is. Några månader senare gick Nihon Flex i konkurs, men Neverland gav inte upp utan började att göra en förenklad version av spelet till Game Boy Color, som de nu har lyckats att sälja till Natsume. Och i början av nästa år beräknas *Lufia: Ruin Chaser* äntligen vara färdigt.

Det nya äventyret utspelar sig 300 år efter originalet. Världen har förändrats på grund av teknikens framsteg och myterna om Doom Island och svärdet Dual Blade existerar knappt längre. Men på en planet där det inte längre finns några hjältar uppenbarar sig plötsligt ett mystiskt fenomen i form av ett enormt kors på himlen och de som fortfarande tror på den gamla legenden om Doom Island tror att ön är på väg tillbaka.

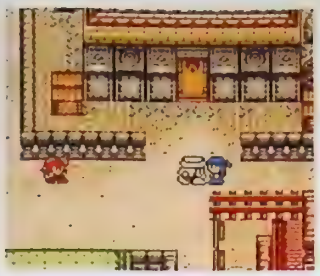
Cion är en avlägsen släkting till Maxim som räddade världen förra gången, och han ger sig ut för att ta reda på om det ligger någon sanning i myten. På vägen möter han ytterligare fem personer som letar efter samma svar och det är deras gemensamma äventyr som utgör *Lufia: Ruin Chaser*.



GOEMON RPG

KONAMI • GAME BOY

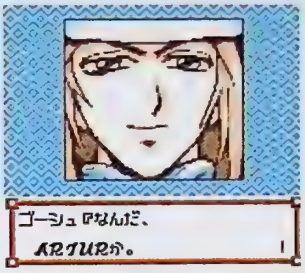
Nästa spel i den till synes oändliga serien om de mystiska ninjorna Goemon och Ebisumaru blir ett portabelt RPG. *Goemon: Ghost Trip* utspelar sig naturligtvis i ett forntida Japan och i rollen som Goemon ska man leta upp sex mystiska nycklar. Jakten på dem tar honom genom hela landet och till sin hjälp har han naturligtvis inte bara Ebisumaru utan även Sasuke och Yae, som också är välbekanta karaktärer från de tidigare äventyren. Det finns dessutom 140 monster i *Goemon: Ghost Trip*, och flera av dessa kan Goemon fånga in, träna och ta hjälp av under senare strider. Med en linkkabel är det även möjligt att låta sina monster möta andra Goemon-spelare. Konami vill med andra ord också rida på *Pokémon*-vågen.

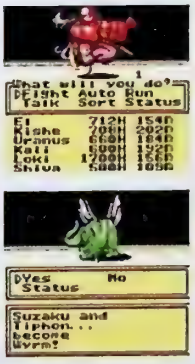


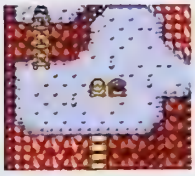
AZURE DREAMS

KONAMI • GAME BOY

Konamis andra nya satsning på rollspel till Game Boy kommer i form av en konvertering. *Azure Dreams* släpptes till PlayStation 1998 och tack vare spelets relativt enkla upplägg och tredimensionella grafik insåg Konami snart att det var möjligt att producera en Game Boy-version. Dock ytterligare förenklad, men ändå med samma grund. Även i *Azure Dreams* har uppfödning av monster en viss betydelse, men spelet innehåller många andra mer originella inslag som gör det till en annorlunda upplevelse för alla Game Boy-äventyrare.







REVELATIONS: THE DRAGON SLAYER

ATLUS • GAME BOY

I Japan heter det här spelet *Last Bible* och har blivit en stor succé. Det släpptes från början i svartvitt, men har nu uppgraderats och färglagts för att passa Game Boy Color. Atlus har klamrat sig fast vid det klassiska tvådimensionella upplägget som alla rollspel hade på åttiotalet och utvecklat ett RPG som mer är baserat på att samla erfarenhet än att få handlingen berättad som i en film. Så har man spelat något av de första *Final Fantasy*- eller *Dragon Quest*-spelen är det näst intill omöjligt att misslyckas i *Revelations: The Dragon Slayer*.

Handlingen utspelar sig på den femte planeten från solen i ett avlägset solsystem och kretsar kring huvudpersonen El som verkar vara mest intresserad av att samla tillräckligt mycket kraft för att bli en Gaia-mästare. På sin resa möter han flera personer som vill hjälpa honom som tack för att han tydligen har räddat deras liv.

Eftersom manuset inte känns lika genomarbetat som i Squares och Enix Game Boy-äventyr är det roligast att spendera så mycket tid som möjligt på slagfälten. Och där dyker, inte helt oväntat, några *Pokémon*-inspirerade inslag upp. I stridens hetta kan man plötsligt bestämma sig för att försöka att prata med sin fiende, som ibland försöker att börja konversera med El. Genom att svara ja eller nej på olika frågor går det att få kontakt med upp till hundra olika monster, som blir ens vänner. Och som man sedan kan låta utmana andra Game Boy-spelares monster med hjälp av en linkkabel.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

HEJ!

Jag laddade hem en *Legend of Mana*-film från RPGFan och tittade på den. Och plötsligt hörde jag att sången är på svenska! Är det musik från spelet? Eller är det musik som inte hör till spelet? Eller det kanske inte är svenska?

Tobbe

HEJ TOBBE.

Introstycket och avslutande *Song of Mana* framförs faktiskt på svenska. Två svenskor vid namn Annika och Carina står för sång och text och låtarna är inspelade i Polar Studios på Kungsholmen i Stockholm.

Tobias

TJENA!

1. Kommer *Chrono Cross* att ha någonting gemensamt med *Chrono Trigger*?
2. Vilket *Final Fantasy*-spel har sålts i flest exemplar?
3. Kommer det någon uppföljare till *Super Mario RPG*? Jag har nyligen klarat det och tyckte att det var ett av de roligaste rollspelen någonsin.
4. När kommer *Legend of Mana* till Sverige?
5. Finns det någon bra *Final Fantasy VIII*-site där man kan hitta fakta om karaktärerna, Guardian Forces och vapnen?

Ola

HEJ OLA.

1. Huvudpersonerna är inte desamma och rent tekniskt är det mesta nyutvecklat i *Chrono Cross*, men i handlingen finns många referenser till *Chrono Trigger*.
2. *Final Fantasy VII* leder med sina 6 miljoner exemplar, men inom några månader räknar Square med att *Final Fantasy VIII* ska ha passerat den siffran. I Japan är *Final Fantasy VIII* redan större än sin föregångare.
3. *Super Mario RPG 2* släpps i Japan i vinter. Senare nästa år kommer det till USA och Europa med titeln *Super Mario Adventure*.
4. Square har fortfarande inte officiellt bekräftat att *Legend of Mana* släpps, i varken USA eller Europa, men enligt extremt säkra källor får vi se en engelsktextad version till sommaren.
5. Det finns hur många som helst. Läs Mats Onlinekrönika på sidan 96 för några tips.

Tobias

anime express

ÄV MARTIN JOHANSSON

Lagom till julgröten laddar Anime Express upp med purfärska recensioner och en tävling som kommer att bli smått historisk.

HAYAO MIYAZAKI – MASTER OF JAPANESE ANIMATION

HELEN MCCARTHY • STONE BRIDE PRESS

Helen McCarthy har varit aktiv i den internationella anime- och mangascenen i åratal. Hon har skrivit åtskilliga böcker, varit redaktör för ett par tidningar och är en flitig Internetdebattör. Hennes senaste alster är en mer eller mindre komplett, dock trist formgiven, bok om mästaren Hayao Miyazaki. Helen tar med läsaren på en lättläst färd genom Hayao Miyazakis karriär. Hon levererar ingående beskrivningar av *Princess Monoonke*, *My Neighbor Totoro*, *Kiki's Delivery Service*, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, *Porco Rosso* och *Castle of Cagliostro*, samt en komplett filmografi, tekniska data, synopsis och skisser. Dessutom besöker hon Studio Ghibli och gör den här boken till ett måste för att fans av Hayao Miyazaki.

VIDEO GIRL AI VOL. 1

MASAKAZU KAZURA • ANIMERICA

Yota är dödligt förälskad i Moemi, som i sin tur är kär i Yotas bäste vän Takashi. En dag när Yota är riktigt nere får han syn på en mystisk videoaffär, där han hyr videofilmen *I'll cheer you up* med flickan Ai. Under filmen verkar det som om flickan i bildröret försöker att tala med honom och när Yota ber henne att vara med honom kliver hon ur TV:n in i hans värld.

Masakazu Kazura startade sin karriär som amatörtecknare och med *Video Girl Ai* fick han sitt totala genombrott. Oftast präglas hans serier av omöjlig kärlek och en gubbsjuk attityd som alltför ofta stör helheten. De flesta punchlines är mest plumpa och präglas av sexistiska inslag som är minst lika patetiska som hans oförmåga att se in i en flickas sinne.

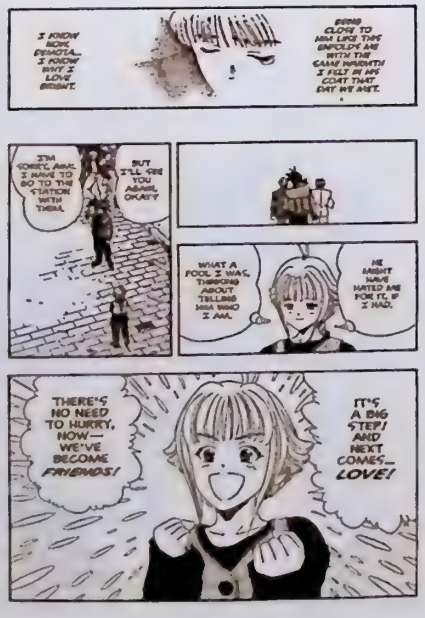
Video Girl Ai är enligt min mening riktigt meningslös. Den har vare sig charm eller intelligens, utan förblir en gubbsjuk serie för villrådiga individer.

SHADOW LADY VOL. 1

MASAKAZU KAZURA • DARK HORSE

Ett annat verk av Masakazu Kazura är *Shadow Lady*, som är snäppet sämre än *Video Girl Ai*. Här träffar vi Aimi som när han använder ett magiskt smink transformeras till *Shadow Lady*. Platsen för hennes eskapader är Grey City och har onekligen inspirerats av Masakazu Kazuras favorit *Batmans* miljö. Självklart finns det actionmoment i *Shadow Lady*, men skaparens gubbsjuka lyser tyvärr också igenom. Det som rör sig i huvudpersonen Aimis huvud är hjärndött och stereotypt, hon ges inte ens en chans. Och det är det som är Masakazu Kazuras svaghet. Han försöker att röra sig in på Rumiko Takahashis territorium, men misslyckas gång på gång.

Masakazu Kazura kan dock teckna, det är hans starkaste kort. Bildspelet i serien är av hög kvalitet och skuggor och raster är minst sagt välplacerade. Men så är det också seriens enda kvalitet.



COSPLAYER '99

Nu är det dags för Anime Express första cosplaytävling. Jag har under årens lopp fått erfara att det finns ett stort antal läsare där ute som då och då klär ut sig till sina spel- eller anime-favoriter, eller kanske drömmer om att få göra det. Därav denna annorlunda tävling.

Den eller de som har den bästa utstyrseln vinner en Dreamcast och utnämns till Sveriges Cosplayer '99. Andra- och tredjepristagarna får varsin Game Boy Color. De resterande får nöja sig med äran.

Reglerna är följande: utstyrseln ska vara manga- eller spelrelaterad. Fotot som sänds in ska vara i färg. Med fotot ska medfölja en kort motivering av varför du/ni valde just den utstyrseln och varför just du/ni har ett vinnande koncept.

Ditt bidrag ska sändas till: Cosplayer '99, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm senast den 9 januari. Vinnaren eller vinnarna presenteras i marsnumret av Super PLAY.

Glöm inte att ta dubbla fotokopior, eftersom vi förbehåller oss rätten att inte returnera det material som sänds in till redaktionen.

Juryn består av Martin Johansson, Mikael Weichbrodt och Lovisa Lundström. Juryns beslut kan ej överklagas.

Det första spelet som ska få oss att röra oss mer är här. Och samtidigt som *Pokemon Pikachu* kommer till Sverige släpps färgversionen i hemlandet Japan.

POKÉMON PIKACHU

De *Pokemon*-relaterade produkterna duggar nu så tätt att man knappt hinner att spara ihop två veckopengar innan det är dags att bege sig till affären igen. Det senaste tillskottet i Pocket Monsters-familjen är det lilla bärbara *Tamagotchi*-liknande spelet *Pokemon Pikachu*.

Som ett litet gult plastägg med fastklämningsanordning ser spelet ut. Och skärmen är ungefär 2,5 gånger 2 centimeter stor. Men det räcker, för spelupplägget är mycket enkelt.

I den minimala maskinen finns en stegräknare. Och om man har *Pokemon Pikachu* i fickan när man går omkring regi-streras stegen som omvandlas till watt på skärmen. Det går att fuska och skaka maskinen med händerna, men man kommer alltså inte undan utan ansträngning, det krävs rörelse. De watt man åstadkommer kan användas som energi till det elektriska lilla monstret Pikachu, som är soloartisten i det här spelet. Men det krävs 100 steg för ynka 5 watt och Pikachu behöver mycket energi för att växa sig större och starkare. För 5 watt kan man också spela ett enkelt spel. Principen är densamma som i enarmade banditer, man ska försöka att få upp tre likadana bilder i tre små fönster. Lyckas man kan man få massor av watt att spela och att mata Pikachu med. Trycker man en hundradel försent är man snabbt 5 watt fattigare. Ju mer man går desto bättre tycker Pikachu om en. I början tycker han att man är okej, efter lite ansträngningar gillar han en och efter en långpromenad står det Pikachu loves you på skärmen. Men slöar man blir Pikachu sur.

På nätterna går det elektriska lilla monstret och lägger sig, så man behöver inte räkna steg efter klockan [illegible].

Känner man sig lite trött själv efter all gående kan man ta en titt på sin lilla vän på skärmen. [illegible] på öronen eller svansen. Och ibland slår han volter av lycka. Och att se det piggar upp de flesta.

Varför Nintendo har uppfunnit ett spel med inbyggd stegräknare är inte så svårt att räkna ut. Om det är någonting som TV-spel ofta får kritik för så är det ju att de uppmuntrar barn till att sitta stilla hemma framför TV:n. Nu blir det kanske ändring på det. Frågan är vad som blir nästa steg? En maskin som bara fungerar i frisk luft? Det råder ingen idétorka i jakten på veckopengarna.

POKÉMON PIKACHU COLOR

Samtidigt som *Pokemon Pikachu* släpps i Sverige får de japanska TV-spelarna det uppgraderade Game Boy-spelet *Pokemon Gold & Silver*. Och det släpps i sin tur samtidigt som uppföljaren till virtuella Pikachu, *Pocket Pikachu Color*. Formen och storleken är ungefär densamma som på ursprungsmodellen, men skalet är genomskinligt istället för gult. Dessutom har den svartvita skärmen bytts ut mot en i färg. Men spelupplägget är nästan detsamma som i det första spelet. Skaka eller gå med maskinen för att samla watt-poäng som du spelar bort eller ger Pikachu. Nytt är dock att man kan spela ett simpelt kortspel med Pikachu.

Enheten är dessutom utrustad med en infraröd sensor som gör det möjligt för ägaren att ta emot och överföra data från den egna maskinen till en kompis maskin. Kanske bra om någon har legat hemma sjuk och inte orkat gå så mycket. Dessutom fungerar den infraröda sensorn som länk mellan den bärbara enheten och Game Boy Color-spelet *Pokemon Gold & Silver*.

Enligt ryktet kommer *Pocket Pikachu Color* för att [illegible] släppas i 60 000 exemplar i Japan. [illegible] 220 kronor. Hur långt kan man gå?

arkad

AV MARTIN JOHANSSON

Sega verkar inte se några hinder i sitt utvecklande av originella arkadhallstitlar. Efter att ha betat av fiske-, maracas- och taxichaufför-simulatorer ger de sig nu ut i vildmarken. I *Jumbo Safari* får jägare sitt lystmäte utan att behöva fånga och döda oskyldiga och utrotningshotade djur.

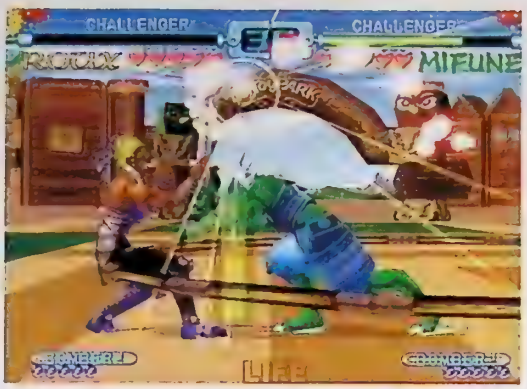
JUMBO SAFARI

SEGA • ACTION

Savannens härskare är som bekant lejonet. Den bilden vill Sega ändra på. För det är ju så att världens värsta rovdjur är människan, och att basera ett arkadspel på ett lejon kanske är att ta i lite väl mycket. Det senaste tillskottet från Segas omorganiserade R&D #3 är ett spel av den mer kontroversiella sorten. Här gäller det att fånga djur på tid. Fyra karaktärer står till ditt förfogande och tillsammans med en supertrimmad jeep och ett fett lasso kan spelet börja.

Jumbo Safari bygger mycket på simultankapacitet. För här gäller det att hålla reda på både ratt, gaspedal och lassokontroll samtidigt, lite som *Get Bass* och *Chase HQ*, när man sätter efter både elefanter, lejon, noshörningar och andra vilda djur.

Jumbo Safari är, precis som de flesta av Segas arkadspel, ett lättförståeligt och underhållande äventyr som bjuder på nya miljöer och inslag. En Dreamcast-konvertering är även på väg hem till dig i full galopp.



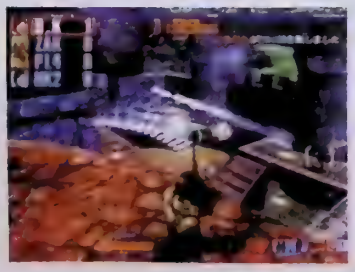
TOY FIGHTER

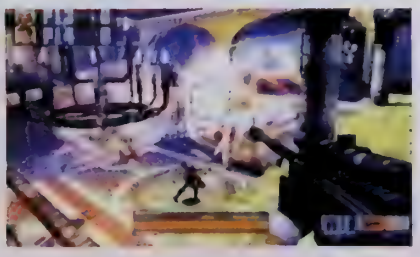
SEGA • BEAT 'EM UP

Det var ett tag sedan Sega satsade på ett beat 'em up-spel. Efter *Spike Out* har det varit ganska tyst, och eftersom inte ett knyst har yttrats om uppföljare till varken *Virtua Fighter 3* eller *Fighting Vipers 2* känns det som en lättnad när det lättsamma spelet *Toy Fighter* gör entré i de japanska arkadhallarna.

Med Naomi som bas förmedlar *Toy Fighter* lite nytänkande samtidigt som det har plagierat en del av Nintendo 64-spelet *Fighter's Destiny*. För här handlar det om att vinna poäng, istället för att vara fixerad vid livsmätaren.

Spelupplägget är som alltid hektiskt och spelaren ges med en speciell knapp tillfälle att undvika attacker på ett raffinerat sätt. Det finns gott om kontraattacker i *Toy Fighter*, ett uppskattat inslag. De betyder att man inte, som i de flesta stelbenta beat 'em up, hejdlöst kan anfalla utan att vara beredd på katastrofala konsekvenser. Det är här *Toy Fighter* har sin styrka och blir ett nyanserat beat 'em up i klara pastellfärger.





OUT TRIGGER

SEGA • SHOOT 'EM UP

Kanske är det så att Sega inte kan motstå influenserna från PC-världen, eller så känner de bara att de kan tillföra något nytt till den något utslitna *Quake*-genren. Ett koncept som *Out Trigger* hade varit en omöjlighet för bara ett par år sedan. "Online-arkadspel, vad är det för något?" hade nog många sagt. Men med beat 'em up-spelet *Spike Out* lärde sig Sega en hel del om länkade arkadmaskiner och massans respons fungerade. Det senaste resultatet är en färgsprakande frag-fest utan like, där arkadsystemet Naomi får arbeta på högvarv.

I *Out Trigger* kan fyra spelare drabba samman i en fullt interaktiv miljö. Med interaktiv menas att näst intill allt kan skjutas sönder på banorna, som för övrigt är trånga och väl anpassade för intensiva eldstrider.

Styrknapparna är en blandning mellan det traditionella och det nya. Med den skjutknappsförsedda joysticken går det att springa, och en rund så kallad trackball används för att sikta. Bredvid den finns det även en hoppknapp.

Ännu har Sega inte avslöjat om en konsolkonvertering är på gång. Men den kommande konsolversionen av *Virtual On: Oratorio Tangram* skvallrar om att det inte är någonting som är uteslutet.

kontroll

AV TOMMY RYDLING

Denna månad testar vi två lite annorlunda handkontroller: ett mellanting mellan ratt och traditionell handkontroll, samt en handkontroll som reagerar på hur du lutar den.

TOP DRIVE REACTOR

LOGIC 3 • BECKMAN & PARTNERS AB • PLAYSTATION

För de som älskar racingspel räcker en vanlig analog handkontroll inte alltid till. Då kan det vara bättre med en ratt. Men de är dyra och tar stor plats. Dessutom finns det inte så många riktigt bra konsolrattar. Det har till och med en av de svenska distributörerna själva medgett.

Nej, då finns det ett bättre alternativ – en miniratt som är en blandning av handkontroll och fullvuxen ratt. För länge sedan kom en sådan kontroll, Ultra Racer, och nu kommer Top Drive Reactor, som är en mer avancerad variant med samma grundtanke.

Man håller Reactorn i vänster hand och vrider den lilla ratten som sitter på sidan med höger hand. På kontrollens bas sitter knapparna som sköter inställningen av handkontrollen, och med vänster tumme är det tänkt att man ska nå alla standardknappar som finns på en handkontroll till PlayStation.

Det finns två analoga avtryckare som fungerar som gas respektive broms på Reactorn som man håller ungefär som en pistol. Sex lägen kan ställas in: Dual Shock eller NegCon i analogt eller digitalt läge, samt JogCon med eller utan vibrationer. I digitalt läge uppför sig både den lilla ratten och gas/bromsknapparna på digitalt vis, vilket gör kontrollen olämplig att använda till racingspel. I *Gran Turismo* är det till exempel viktigt att ligga på rätt varvtal vid starten för att komma iväg så snabbt som möjligt. I digitalt läge kan man ge full gas eller inte gasa alls, vilket inte är så bra. I analogt läge däremot, går det att balansera på rätt varvtal genom att gasa lite lagom. Det är det som är skillnaden mellan analog och digital styrning.

Konstigt nog fungerar inte Reactorn i analogt Dual Shock-läge (då rapporterar spelen att handkontroll saknas, eller så fungerar inte gas/broms), och i digitalt Dual Shock-läge vill man ju inte spela. Analoga NegCon-läget fungerar bra, men JogCon-läget är att föredra. Alla spel vi testade fungerade utmärkt rent tekniskt i JogCon-läget. Både styrning och gas/broms var då analoga och mycket precisa. I detta läge används också en form av force feedback som skiljer sig från de vanliga vibrationerna i en Dual Shock. Ratten kan nämligen vridas framåt och bakåt beroende på vad som händer på skärmen. Denna funktion är ganska enkel och består i att ratten vrids lite hit och dit när en Dual Shock-handkontroll skulle ha vibrerat. Känslan är mycket fascinerande, och i *Ridge Racer 4* är effekten fulländad. I andra spel är den mest på skoj och blir efter ett tag störande.

Den här handkontrollen passar inte till alla spel. Det måste vara racingspel med stöd för analog styrning. Man kan ställa in känsligheten på styrningen, och *Colin McRae Rally* kräver att man ställer in den på max, medan *Gran Turismo* mår bra av att man gör ratten mindre känslig för utslag. Man får experimentera sig fram. *Wipeout 3* tycker jag inte fungerar bra alls med Top Drive Reactor. Där dunsar jag i fler väggar än vanligt.

Älskar man racingspel men har ont om utrymme framför TV:n är Top Drive Reactor ett vettigt köp, eftersom den både är liten och relativt billig (cirka 500 kronor). Det är också en fördel om man är *Ridge Racer 4*-galning, eftersom det är i det spelet som JogCon-läget används fullt ut. Det är verkligen härligt. I övrigt är det en smaksak om man gillar den här typen av kontroller eller ej. Testa gärna hos återförsäljaren innan du bestämmer dig.

EVOLUTION CONTROL PAD

GAMESTER • BECKMAN & PARTNERS AB • PLAYSTATION

På hårdvarusidan har det blivit lite av en trend att göra gyrostyrda handkontroller. Det betyder att de känner av hur de lutas och kan översätta lutningarna till olika knapptryckningar eller analoga lägen. Teoretiskt sett ska det då gå att spela vilka spel som helst med en dylik handkontroll, men det finns vissa hinder.

Till att börja med är det svårt att få in rätta snitsen med lutningstekniken. Ofta är kontrollen över- eller underkänslig, vilket gör att man inte får önskad effekt. För det andra är den inte särskilt bekväm att använda. Idag talar man ju mycket om ergonomi och musarm, och efter en stunds spelande kan man bli lite ansträngd i armar och händer, vilket inte händer i lika stor utsträckning med en vanlig handkontroll.

Jag vet precis hur idén till en gyrostyrd handkontroll har uppkommit. Något snille på en marknadsavdelning har iakttagit några som spelar och sett hur de lever sig in i spelen och liksom rycker och drar i handkontrollen vid vissa moment. "Wow! Man skulle göra en handkontroll som reagerar på lutningar! Då blir ju spelandet så mycket mer intuitivt!"

Microsoft har gjort en liknande handkontroll till PC, som fungerar bra till ett spel – en motorcykeltitel som företaget själva har tillverkat. Till just motorcykelspel fungerar annars en gyrohandkontroll rätt bra, eftersom lutningarna på handkontrollen motsvarar lutningen på motorcykeln, men i alla andra spel är det inte alls särskilt intuitivt eller önskvärt att spela med gyrohandkontroll.

Ett av de enklaste spelen rent kontrollmässigt måste vara *Space Invaders* – det enda man kan göra i det spelet är att åka åt vänster och höger och att skjuta. Men inte ens det går bra att spela med Evolution Control Pad. Att få lutningarna att stämma med hur man vill förflytta sig i sidled är nästan omöjligt. Evolution Control Pad är ingenting för dig, såvida du inte vill pröva en ny teknik och struntar i att det gör dig till en sämre spelare (alternativt betala dyra pengar och använda handkontrollen utan att slå på gyrofunktionen).

online

AV MATS LUNDGREN

Den här krönikan föds under en intensiv period. Samtliga tre stora konsolaktörer har utnyttjat bekad plats i rampljuset. Men det är bara Sega som har levererat hårdvara, något som märks på nätet och resulterar i länkar på Online.

Aldrig tidigare har en intensivare konsolmånad avverkats. Dreamcast har släppts i USA och Europa. Sony har premiärvisat PlayStation2 och Nintendo har slutit nya strategiska allianser inför hopsättningen av sin Dolphin.

Men att det är levererad hårdvara som smäller högst bevisas av det faktum att Segas olika nyhetsgrupper under denna månad presenterade mellan 10 000 och 20 000 nya inlägg – rekord! Och då handlar det till 80 procent om frågor och tankar kring Dreamcast. Främst praktiska frågor [illegible]

Nintendo och S3 [illegible] vilket medför att Dolphin ska kunna visa grafik i PC-klass. Dessutom [illegible] det om att den första [illegible] visningen av vad 128-bitaren kan prestera kommer i augusti nästa år, vilket låter illavarslande sent. [illegible] Dolphin [illegible] **Operation2000**. Den är [illegible] Nintendo [illegible] handlar det om konsolspelande år 2000, vilket betyder att man hittar [illegible] information kring både Dolphinprojektet och PlayStation 2.

Nex Nintendo koncentrerar sig dock inte oväntat på kommande Dolphin. Med nyheter och smygtittar samt redaktionellt material som består av [illegible] av olika saker och där skribenterna [illegible] även kommer från mer kända spelsiter [illegible]

Ytterligare en [illegible] site är **Nintendo Dolphin News Page** som [illegible] har knutits på vägen mot att Nintendo ska få ut sin 2K-konsol.

På en [illegible] site kallad **n64web** har den engelska gossen Mark lagt upp fusk till de mest kända Nintendo 64-spelen. Allt från *Donkey Kong Racing* till *Blast Corps*. Man får även tips om hur man bäst tar sig fram i de knepiga partierna i de olika spelen.

Perfect Dark har denna period fått flera nya siter. [illegible] **Perfect Dark Database** som innehåller information om spelet, [illegible] och [illegible] de senaste [illegible] kring [illegible]

Niklas [illegible] att han nu har fått klart och lagt upp sin *Metroid*-hemsida under namnet **Planet Zebes.** Sidan är ett proffsverk [illegible] bak [illegible] *Metroid*-[illegible], koncentrerar sig på [illegible] bildgallerier med [illegible] till [illegible] etcetera. [illegible] snygg [illegible]. Men det som [illegible] Niklas [illegible] *Metroids* lösenordssystem.

Nygammal spelstation

[illegible] PlayStation2 [illegible] har cirkulerat sedan Sony officiellt lanserade [illegible] nya konsolen. Kanske [illegible] en [illegible] i det faktum att den [illegible] våra [illegible] ett [illegible] bubblade [illegible] på nätet [illegible] naturligtvis [illegible] det [illegible] på att [illegible] mycket [illegible] kit [illegible] presskonferensen [illegible] Kanske det [illegible] mottagandet [illegible] hängde ihop med att Sony med uppföljaren lite grand ändrat fokus. PlayStation2 ska bli mer av en familjemaskin och Internet-server för information. Lite förvånande var dock att gamers i de olika Usenet-grupperna [illegible]

Det dröjer en bit in på nästa år innan konsolen [illegible] och i [illegible] på det [illegible] att snickra på siter för den existerande maskinen. En mycket snygg sida fylld med [illegible] fusk finns på **Lisa's PSX Page**. [illegible] layout gör sidan lättnavigerad.

PSX Games Review Index är ett bra ställe där man kan leta efter recensioner och/eller [illegible] Och det finns redan en hel del att botanisera i [illegible] många med bilder inlagda vilket ger ett proffsigt intryck.

Jubel runt Dreamcast

Dreamcastsläppet väckte jubel i USA och har gjort så även här. Redan nu är det många som [illegible] och vill ha koppling med Ethernet. Men Dreamcast lär erbjuda detta först vid årsskiftet eftersom Sega precis nu håller på att [illegible] för konsolen. Men där har ni framtidens gaming, med snabb TCP/IP-koppling.

Och lite som av en händelse till det sagda så väckte rubriken "Phantasy Star Online Revealed" hos **IGN** ett enormt gensvar på nätet.

Ny engelsk Dreamcast-site har öppnat. **Dream Base** är under uppbyggnad och innehåller just nu nyheter och previews. Man kommer stegvis att bygga ut bevakningen och näst i tur står förstås en recensionsavdelning. Håll koll.

Dreamcast Asia borde väl vara så [illegible] källan man kan komma? Tja, siten med det namnet har bra nyheter eftersom de verkar sköta bevakningen på ett rätt vaket sätt. Här finns inte [illegible] som gör att man kan hitta Dreamcast-information om lite av varje i länkar som finns [illegible]. Det här är alltså ett ställe man kan uppehålla sig vid länge.

Sega Dreams är en mycket snygg Dreamcast-site som innehåller nyheter, smygtittar och recensioner samt dessutom publicerar en lista på importer och vilka spel som släpps i USA. Ger en koll på när spelen kan börja dyka upp här också. [illegible] hårdvaru- och speltips, koder och översättningar.

Dreamfans Online [illegible] startad [illegible] [illegible] gjord med recensioner, smygtittar, [illegible] från redaktionen. Rekommenderas.

Slutt rollspel

[illegible] släppet av *Final Fantasy VIII* märktes i olika Usenet-grupper [illegible] snabbt. Inte [illegible] uppgifter om att Square ska leverera ett *Final Fantasy* som [illegible] PlayStation2 gjorde något större avtryck. Några nya [illegible] dock dock upp. **FinalZero** är en svensk RPG-site. Oansett [illegible] kan man här hitta matnyttigt om *Chrono Trigger*, *Final Fantasy VII*, *Harvest Moon*, *Legend of Mana* och *Chrono Cross*.

Squaresoft Junkies är en site tillägnad Square med fokus på allt som Square har gett med mid [illegible] och [illegible] **The World of Final Fantasy** är signaturen Sephiroths samlingssite för all möjlig info om *Final Fantasy*-spelen. Här finns bland annat en nyhetsavdelning där man kan läsa att *Final Fantasy IX* släpps i Japan redan nästa år men inte till PlayStation2-konsolen vilket uppges lite här och var på Internet. I övrigt innehåller siten hämtningsbar musik, ett galleri, och spelfigurinfo.

Ytterligare några *Final Fantasy*-siter har kommit till sen sist. Dels den rudimentära **Spiffman's Final Fantasy III site** som koncentrerar sig på [illegible] och har ett par uppsnyggade versioner av flera av [illegible] spelet, dels **RPGcentral** som ska täcka in allehanda rollspel. Bäst på sidan är dock musikteman till *Final Fantasy VII* respektive *Final Fantasy III*, och det finns mycket att välja på.

Fusk, smygtittar och åsikter

Vill du ha fler glimtar av hur spelet som du är sugen på att köpa är? Då rekommenderar vi **Dave M's Video Game Review Page** som är en ytterst ambitiös recensionsavdelning i en site som handlar om annat. Dave kollar alla konsolformat, inklusive Atari 2600, Mega Drive och Super NES och fyller ständigt på med nytt. Kanske känns Nintendo 64, PlayStation och Dreamcast mest angelägna, men han lägger till omdömen även om äldre spel. Dessutom är allt väldigt lättnavigerat.

Gamers Republic Online har gjort en snygg site som matchar deras pappersutgivning, men hur mycket man ska tro på innehållet är mer tveksamt. Siten är kopplad till **UK: Resistance** som ägnar sig åt insiderskvallr om spel man aldrig får tag i.

UK Games är en kommersiell handelsplats, vilka vi vanligtvis inte brukar skriva om. Orsaken till att vi gör ett undantag är deras underavdelningar till Nintendo 64, Game Boy, PlayStation och Dreamcast där varje sektion har sina egna nyhetslistningar. Mycket att skumma igenom men det finns en del smånyheter som är tillräckligt intressanta för att göra det mödan värt att hålla stället under uppsikt. Dessutom kan man få koll på vilka tillbehör som finns på marknaden för respektive konsol.

The Videogames Online News Network är en nystartad nyhetssite som bevakar alla spelformat. Den verkar vid en snabb anblick vara intressant och välinformerad. Man har valt att samla nyheterna i arkiv så att den som letar efter något speciellt eller behöver en kort uppdatering av den senaste veckan också snabbt kan hitta eller se vad som har hänt. En veckosummering och en bred skvallerspalt gör dessutom siten klart bokmärkningsvärd.

Gamerviewz ska också bli ett ställe dit man kan gå och kolla hur spelet man funderar på att köpa är. Alltså innan man köper det. Tanken är att gamers ska bidra med egna recensioner och på så vis kan det här bli ett värdefullt komplement till de stora nyhetssiternas spelrapportering. Här finns dessutom nedladdningsbara testversioner av både *Quake III* och *Need for Speed: Road Challenger*.

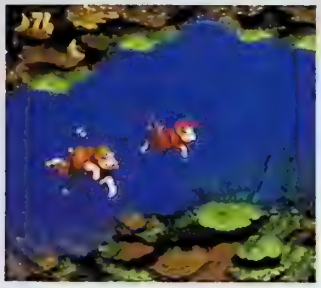
Som vanligt avslutar vi med några tankvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper:

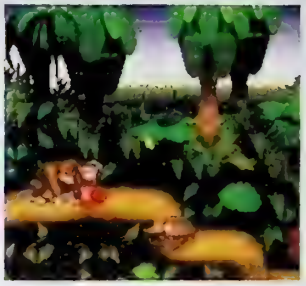
Subject: Another Odd [illegible] where
Subject: I still like my 3DO
Subject: Best [illegible] over the wife [illegible] game?
Subject: Need A Modem Partner?
Subject: [illegible] life SEGA!
Subject: Marijuana grows wild in *Sonic Adventure*?
Subject: Bored with [illegible]

Surf On!
Mats Lundgren
(online@superplay.net)

AV TOBIAS BJARNEBY

retro





Donkey Kong 64 är utseendemässigt det mest avancerade Nintendo 64-spelet någonsin. Men för fem år sedan gjorde Rare faktiskt en ännu större grafikrevolution.

DONKEY KONG COUNTRY

RARE • SUPER NES • 1994

Den enorma spelmässan CES hölls i Chicago sommaren 1994, och efter ett ganska segt och dåligt Nintendo-år väntade sig världen någonting alldeles speciellt. Gärna en demonstration av de första spelen till Nintendo 64, som på den tiden gick under projektnamnet Project Reality.

När den sedvanliga presskonferensen timmarna innan mässans dörrar öppnades började att lida mot sitt slut hade Nintendo visserligen visat upp några helt nya titlar. Men publiken började ändå att sucka över att de nog skulle ha behövt någonting mer uppseendeväckande för att verkligen övertyga. Då släcktes lamporna och ett vrål hördes i lokalen. I nästa sekund visades grafiken ur ett nytt spel på enorma skärmar. Det var uppenbarligen Nintendos första spelstjärna Donkey Kong som gjorde comeback i någon sorts djungeläventyr, men spelet såg snyggare ut än någonting som fanns till existerande konsoler. När en talesman för Nintendo förklarade att det inte rörde sig om en 32-bitstitel var alla övertygade om att det var ett av de efterlängtade första spelen till Project Reality. Tills samma talesman förklarade att det inte heller var något 64-bitsspel, utan Donkey Kongs Super NES-debut.

Ett par år tidigare hade Nintendo inlett ett samarbete med brittiska Rare, som producerat spel som *RC Pro-Am*, *Battletoads* och *Wizards & Warriors* till NES. Deras avtal innebar att Rare kunde investera enorma summor i utvecklingsutrustning och nyanställa personal. Därmed kunde de också färdigutveckla den nya grafikteknik som de kallade ACM och som gav deras spel ett mer realistiskt utseende och ett betydligt större djup än traditionell pixelgrafik. Dessutom fick de tillåtelse att använda Shigeru Miyamotos världsberömda karaktär Donkey Kong. Resultatet blev *Donkey Kong Country* till Super NES; det spel som räddade Nintendo på CES-mässan 1994 och som senare samma år såldes i 6 miljoner exemplar.

Rent innehållsmässigt var *Donkey Kong Country* ingenting revolutionerande. Rare gjorde det som de på senare tid har blivit mest kända för; lånade alla andra spelutvecklares bästa idéer och blandade ihop dem till någonting eget. Framför allt var det *Super Mario World* som Rare lät sig inspireras av den här gången. *Donkey Kong Country* var ett klassiskt plattformsäventyr uppdelat i världar med sidoscrollande banor, bossar och bonuskrafter. Det var minst lika stort och svårt som Marios äventyr, fast banornas design var inte alls lika finurlig och spelkontrollen inte lika perfekt. Men ibland kan det räcka med världens bästa grafik. Utseende är inte allt, men med en snygg yta kan man komma långt.

USA

1. (1) Final Fantasy VIII [PS]
2. (2) Madden NFL 2000 [PS]
3. (–) Pokémon (Red) [GB]
4. (–) Pokémon (Blue) [GB]
5. (–) NFL Blitz [PS]
6. (4) Sonic Adventure [DC]
7. (10) Pokémon Pinball [GB]
8. (7) Gran Turismo [PS]
9. (5) Soul Calibur [DC]
10. (–) Pokémon Snap [N64]

Listan baseras på försäljningen i USA.

JAPAN

1. (–) Jojo's Bizarre Adventure [PS]
2. (1) Derby Stallion '99 [PS]
3. (–) Dew Prism [PS]
4. (4) Dragon Quest I & II [GB]
5. (2) Resident Evil: Nemesis [PS]
6. (7) Winning Eleven 4 [PS]
7. (8) Dance Dance Revolution: 2nd Remix [PS]
8. (–) Pokémon [GB]
9. (6) Tourneko's Big Adventure 2 [PS]
10. (3) Let's Make a Pro Soccer Club [DC]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1. (2) Mario Party
2. (5) Mario Golf
3. (1) Shadowman
4. (3) Star Wars: Episode I Racer
5. (6) Goldeneye 007
6. (–) Star Wars: Rogue Squadron
7. (–) WWF Attitude
8. (–) Mario Kart 64
9. (8) Premier Manager 64
10. (–) NHL '99

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.

INTERNET

1. (1) Soul Calibur [DC]
2. (–) Final Fantasy Anthology [PS]
3. (2) Final Fantasy VIII [PS]
4. (6) Star Ocean [PS]
5. (–) Suikoden II [PS]
6. (9) Metal Gear Solid [PS]
7. (–) R4: Ridge Racer Type 4 [PS]
8. (4) Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
9. (3) Sonic Adventure [DC]
10. (10) King of Fighters Dream Match '99 [DC]

Listan är © World Charts

SUPER PLAY TOPP 20

Final Fantasy VIII [PS]	1.	(–)
Pokémon [GB]	2.	(2)
Sonic Adventure [DC]	3.	(5)
Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]	4.	(1)
NHL 2000 [PS]	5.	(4)
Sega Rally 2 [DC]	6.	(8)
Metal Gear Solid [PS]	7.	(6)
Dino Crisis [PS]	8.	(–)
Final Fantasy VII [PS]	9.	(3)
Wipeout 3 [PS]	10.	(7)
FIFA 2000 [PS]	11.	(–)
Virtua Fighter 3tb [DC]	12.	(11)
Super Mario Bros Deluxe [GBC]	13.	(12)
Silent Hill [PS]	14.	(9)
Shadowman [N64/PS]	15.	(10)
Tony Hawk's Skateboarding [PS]	16.	(19)
Power Stone [DC]	17.	(–)
Super Mario 64 [N64]	18.	(17)
Rayman 2: The Great Escape [N64]	19.	(–)
Ready 2 Rumble [DC]	20.	(–)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

ÖNSKELISTAN

Perfect Dark [N64]	1.	(1)
Zelda Gaiden [N64]	2.	(2)
Pokémon Gold & Silver [GBC]	3.	(–)
Gran Turismo 2000 [PS2]	4.	(6)
Tekken Tag Tournament [PS2]	5.	(4)
Shen Mue [DC]	6.	(8)
Resident Evil: Nemesis [PS]	7.	(12)
New Ridge Racer [PS2]	8.	(9)
Gran Turismo 2 [PS]	9.	(5)
Legend of Mana [PS]	10.	(11)
Phantasy Star Online [DC]	11.	(13)
Chrono Cross [PS]	12.	(15)
Castlevania Resurrection [DC]	13.	(17)
Resident Evil: Code Veronica [DC]	14.	(14)
Alundra 2 [PS2]	15.	(–)
The Bouncer [PS2]	16.	(20)
Resident Evil: Gun Survivor [PS2]	17.	(–)
International Track & Field 2 [PS2]	18.	(–)
Super Mario Adventure [N64]	19.	(18)
Excitebike 64 [N64]	20.	(19)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du ser fram emot mest på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

TRÅDLÖSA KONTROLLER

För Nintedo 64

Lika snabb och med samma reaktionsförmåga som en vanlig kontroll, men du slipper allt trassel med sladdar. Kontrollen har en räckvidd på 10 meter, underbart till storbildstv. Kontrollerna har möjligheter som turbo-fire, slowmotion och auto shut-off batterier. Minneskort kopplas in i den infraröda mottagaren som medföljer de två kontrollerna.

TOMS ÄVENTYR
TEL 08-636 22 55 · WWW.TOMS.A.SE

TRADITION

Åhlens City

SPELIA

Nordic SOFTSALES

www.nordic-softsales.se • Ring för närmsta återförsäljare: 08-636 22 50

PIRATJAKTEN

Piratkopiering är stöld

MDTS söker information om personer som hanterar piratkopior.
Den bästa informationen belönas med upp till 10 000 kr eller en låda spel.
Besök vår hemsida och läs mer.....

www.mdts.se

BONUS 10 000 KRONOR

MDTS (Sveriges Branschförening- MDTS, Multimedia, Dator & TV-spel) är en branschförening för distributörer, förläggare och producenter av datorspel. Föreningen har en antipiracyenhet som arbetar med att spåra upp pirater.

Följande bolag är medlemmar:
Ahead Multimedia AB, Bergsala AB, Bonnier Multimedia AB, Brio Leksaker AB, DHE Distribution Home Entertainment AB, Egmont Entertainment AB, Electronic Arts Nordic AB, IQ Media Nordic AB, Levande Böcker AB, Microsoft AB PAN Interactive Publishing, Wendros AB, Vision Park Entertainment AB

Kampanjen genomförs av MDTS i samarbete med PC Gamer, Super PLAY och Svenska PlayStation-Magasinet.

mdts

CYKEL TÄVLING VINN EN MOUNTAINBIKE

No Fear Downhill Mountain Biking kommer att gå till konsolhistorien som det allra första mountainbike-spelet, så vi tyckte att det var dags att fira. Genom att ge er chansen att vinna en exklusiv mountainbike, värd över 10 000 kronor. Den lyckliga vinnaren som får cykeln belönas naturligtvis också med ett exemplar av det svenska PlayStation-spelet.

Vad heter det svenska företag som har utvecklat *No Fear Downhill Mountain Biking*?

1. GDS
2. UDS
3. USB

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på **0712-110 30** (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare fem frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna cykeln och spelet. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. [illegible] Box 4458, 203 15 Malmö, 040 - 646 [illegible] 91 (ej [illegible]) [illegible] betalas [illegible]

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips!', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300-721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719-310 311 (5 kronor/samtal)

SEGAKLUBBEN Tel: 08-605 36 12 (Vard. 17.30-20.00) Fax: 08-605 23 14

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020-24 40 20, 08-605 36 11

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00-18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00-17.00)

JET FORCE GEMINI

NINTENDO 64

Detta annorlunda shoot 'em up från Rare innehåller en hel del dolda godbitar för den som vill få ut allt ur spelet. Många av dessa är extremt svåra att hitta, men med tipsen nedan blir det lättare.

RAINBOW BLOOD

Om du samlar ihop 100 insektshuvuden så kommer Rainbow Blood att bli tillgängligt i fuskmenyn.

JET FORCE KIDS

Om du samlar ihop 200 insektshuvuden så kommer Jet Force Kids att bli tillgängligt i fuskmenyn. Detta gör det möjligt att spela med barnversionerna av spelets karaktärer.

ANTS INTO PANTS

Om du samlar ihop 300 insektshuvuden så kommer Ants Into Pants att bli tillgängligt i fuskmenyn. Detta gör att dina fiender förvandlas till streckgubbar med enorma byxor.

HEMLIGA DEATHMATCH-KARAKTÄRER

YELLOW ANT

Använd Vela och leta rätt på den gömda Totem Pole i Goldwood.

BLUE ANT

Leta rätt på den gömda Totem Pole i SS Anubis (Generator Room 2F).

RED ANT

Använd Juno och leta rätt på den gömda Totem Pole i Ichor (Military Base).

GREEN ANT

Leta rätt på den gömda Totem Pole i Spawn Ship (Cargo Sewer).

MALE TRIBAL

Använd Lupus och hämta Magenta Key i Eschebone (Thorax, Left Intestine). Leta sedan rätt på den gömda Totem Pole i Sekhmet (Channel Area).

FEMALE TRIBAL

Hitta först Mine Key med Vela. Leta sedan rätt på den gömda Totem
Pole i Rith Essa (Mine).

ZOMBIE TERMITE

Använd Lupus och leta rätt på den gömda Totem Pole i Tawfret (Treehut).

BEETLE TERMITE

Använd Vela och leta rätt på den gömda Totem Pole i Tawfret (Tomb).

METALLIC TERMITE

Använd Lupus och leta rätt på den gömda Totem Pole i Sekhmet (sväva över Spiral Walkway).

PURPLE TERMITE

Använd Lupus och leta rätt på den gömda Totem Pole i Mizar's Palace.

CYBORG ANT

Uppnå ranken Expert med Floyd på alla Floyd-banor.

BANOR FÖR FLERA SPELARE

KING OF THE HILL

Leta rätt på den gömda Totem Pole i Cerulean Holding Room.

TUNNELS

Använd Vela och leta rätt på den gömda Totem Pole i Rith Essa Waterfalls.

RITH ESSA MINE

Börja med att skaffa dig Jetpacks. Leta sedan rätt på den gömda Totem Pole i Walkway Station.

SPACE STATION

Leta rätt på den gömda Totem Pole i Space Station Basement.

GOLDWOOD TARGET RANGE

Uppnå ranken Gold på Floyd-banan Goldwood.

RITH ESSA TARGET RANGE

Uppnå ranken Gold på Floyd-banan Eschebone.

BONUSSPEL

JEFF AND BARRY ARCADE RACING

Lägg dig på förstaplatsen på Jeff And Barry Arcade Racing i Ichor Arcade.

JEFF AND BARRY ARCADE RACING II

Lägg dig på förstaplatsen på Jeff And Barry Arcade Racing II i Ichor Arcade.

GREENWOOD VILLAGE RACE TRACK

Lägg dig på förstaplatserna på båda Jeff And Barry Arcade Racing-spelen i Ichor Arcade.

MIZAR 3D RACER

Kom etta i racetävlingarna i Mizar's Palace.

TRICK STYLE
DREAMCAST

Det futuristiska brädåkningsspelet *Trick Style* är utan tvekan ett av de snyggaste spelen som hittills har släppts till Dreamcast. Om du gillar höga hastigheter och framtida miljöer är detta ett spel du inte bör missa. Och om du tycker att spelet är lite för svårt bör du inte heller missa att pröva följande fusk.

Följande lösenord ska skrivas in i Cheats, som du finner under Options.

Vinn allt	CITYBEACONS
Vinn alltid	TEAROUND
Oändlig tid	IWISH
Power-up tekniker	TRAVOLTA
Stora huvuden	INFLATEDEGO

HYBRID HEAVEN
NINTENDO 64

Om det inte vore för hybriden Diaz skulle världens människor inte ha någon chans i den alternativa verklighet som Konami målar upp i *Hybrid Heaven*. Men med följande fusk kan Diaz luta sig tillbaka och låta någon annan spela hjälte ett tag.

Spela som President Weller
Klara först spelet på svårighetsgrad Ultimate. Återvänd sedan till titelskärmen och tryck där L, R, L, R, Start.

Spela som en utomjording
Klara först spelet på svårighetsgrad Ultimate. Återvänd sedan till titelskärmen och tryck där L, R, L, R, Z.

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE
PLAYSTATION

Att spela sig genom alla banorna i *Star Wars: The Phantom Menace* är för svårt för vissa, för tråkigt för andra. Därför är det tur att spelet innehåller en trevlig fuskmeny där man kan ta sig till vilken bana som helst, eller ägna sig åt andra oärliga tidsfördriv. Så här gör du för att få fram den:

Markera Options på huvudmenyn, men bekräfta inte ditt val. Tryck istället in sekvensen Triangel, Cirkel, Vänster, L1, L2, Fyrkant, Cirkel, Vänster. Om du har gjort rätt kommer ett ljud att höras. Om du sedan trycker in knapparna L1 + Select + Triangel samtidigt kommer fuskmenyn att öppnas. Här kan du bland annat välja bana, titta på renderade sekvenser, lyssna på

spelets ljud och ställa in osårbarhet.
För att starta på den bana du vill ska du helt enkelt välja den önskade banan i fuskmenyn, gå ur menyn och starta ett nytt spel. Du kommer då att börja på den bana du valde.
För att titta på de renderade sekvenserna eller lyssna på ljuden behöver du bara markera ditt önskade val och trycka på X i fuskmenyn.

RE-VOLT
NINTENDO 64

De radiostyrda bilarna i *Re-Volt* är kanske inte så roliga att spela med som många hade hoppats. Men lite roligare blir det för den som har tillgång till alla banor och bilar i spelet.

ALLA BANOR OCH BILAR
För att få tillgång till alla banor i spelet ska du skriva in TRACKER som namn. På skärmen där du väljer bana kan du sedan välja att spela banorna spegelvända (M) genom att trycka uppåt på styrkorset, eller baklänges (R) genom att trycka nedåt.

Spelets alla bilar får du tillgång till genom att istället använda namnet CARNIVAL.

Om du vill heta något annat i tävlingarna kan du helt enkelt ändra ditt namn efter att ha aktiverat fusken.

KNOCKOUT KINGS 2000
NINTENDO 64

Att vinna en boxningsmatch är inte hur lätt som helst. Inte nog med att man måste vara stark, man måste träffa rätt också. Här kommer två fusk som gör det lättare att få till en klockren uppercut.

STORA HUVUDEN
Pausa spelet och tryck C-Vänster, C-Höger, C-Vänster, C-Vänster, C-Höger. Om du har gjort rätt kommer klockan att ringa fem gånger. Upprepa proceduren för att deaktivera fusket.

STORA HANDSKAR
Pausa spelet och tryck C-Upp, C-Ned, C-Upp, C-Upp, C-Ned. Om du har gjort rätt kommer klockan att ringa fem gånger. Upprepa proceduren för att deaktivera fusket.

SUPER SMASH BROS
NINTENDO 64

Bland karaktärerna i *Super Smash Bros* återfinner vi många favoriter från några av tidernas bästa Nintendo-spel. Mest hemlighetsfull av dem alla är den kvinnliga krigaren Samus från klassikern *Metroid*. Det är många som undrar hur hon egentligen ser ut och nu har vi äntligen hittat ett sätt att få av henne uniformen. Så här går det till:

Börja med att få fram den hemliga karaktären Ness. Starta sedan en match i versus mode där Ness slåss mot Samus som enda motståndare. Detta fusk är enklast att få till om båda karaktärerna styrs av mänskliga spelare, eftersom Samus då kan stå helt stilla. Välj sedan en bana (Fox McClouds rymdskepp lämpar sig bäst) och se till att träffa dig själv med PK Thunder, så att Ness kastas rakt på Samus. Pausa sedan spelet, just när Ness kolliderar med Samus. Om du har lite tur med timingen kommer du nu att kunna se Samus utan uniform.

Viper Technologies AB

Telefon: 013-100678 Fax: 013-261903 www.viper-tech.com

Gameshark CD-ver 149:-
CD som fungerar som Action Replay. Fungerar med alla PSX modeller!

FLER ÄF S KES!

DREAMCAST UNIVERSAL MODIFIERING
Nu kan du äntligen spela alla spel från USA, Japan och Europa! Med vår unika modifiering tappar Dreamcasten inga funktioner och alla spel startas som vanligt. Andra modifikationer gör att systemklockan inte fungerar eller kräver krångliga diskbyten. För att kunna modifiera enheten utan att skada den krävs heluftslödutrustning och stor vana att hantera den, och den kan inte utföras av hemlödare. Vi kan även konvertera din maskin så att den blir en "ren" USA, PAL eller Japanmodell.

GAME KILLER 279:-
Nu kan du spela ALLA SORTERS SPEL på din Playstation. Helt lödfri - Monteras blixtsnabbt. Spelen laddar snabbare och du kan fuska med alla Action Replay/ Gameshark koder. Massvis med praktiska funktioner, FMV/ Grafik viewer, Memory Card Manager, Audio CD player mm! VI HOPPAS ATT 9002 MODELLEN FINNS I LAGER NÄR DETTA NUMMER PUBLICERAS.

Insp. Gadget Special Ed. | Deep Blue Sea | Wild Wild West Special Ed. | American Pie Unrated | The Haunting Special Ed.

USA-IMPORT DVD - NYHETER VARJE VECKA - HELT RÄTT PRIS

BESTÄLL ONLINE FRÅN WWW.VIPER-TECH.COM
Beställ smidigt, snabbt och säkert över Internet! Fixa klapparna med ett par klick och ha dem hemma inom några dagar. God jul!

1600:-
Universal Playstation 9002
Fungerar perfekt med alla sorters spel, även de allra senaste. Sony minneskort, Sony Dual Shock och RGBscart med stereo och guncon ingår. Med den här enheten kan du spela alla spel som finns!

Playstation tillbeh r

GameBoy Adapter	498		
PocketStation finns i vit/crystal	499		
DJMAN MP3 tillsats	699		
Standard joypad	50		
Sony 15 block, 5 olika färger	100		
120 block minneskort	179		
Uppgradering, alla modeller	400		
Sony Dualshock Color Manger	250		
RGB-scart kabel	100	Joypad Extra	80
System Link kabel 80		S-VHS Kabel	148
Mus	150	Multitap	250

DREAMCAST

Universal Basenhet	2995
Med VMS, Puru pak, RGB	
Sega VMS minne	259
4x minneskort	400
PC link kabel minne	100
PSX joypad adapter	149
VGA Box autoswitch	298
PAL/Antenn konv.	298
Joypad förl. kabel	98
Original joypad	299
S-VHS kabel	199
RGB-scart DX	148

VI HAR DE FLESTA USA/JAPAN SPELI

DVD CODEFREE OMBYGGNAD
Våra modifieringar är "skräddarsydda" för varje modell. Därför blir du inte av med någon som helst funktion. Vår modifiering ändrar regionskod automatiskt, men kan du också enkelt ställa in regionskoden manuellt. Vi har en professionella verkstad för DVD ombyggnad och ger dig 1 års garanti på modifie ingen. För din egen trygghet- välj ett seriöst företag! Vi har fått hjälpa många som har blivit lurade att köpa hemmagjorda modifikationer som inte fungerar eller som fått sin spelare förstörd av "hemmamodifierare". **Vi kan bygga om (nästan) alla spelare, finns ej din med i listan- ring!** *DIY- Går det slarv, VCR- Macrovision bortkopplat.*

SPELARE	REGION 1-6	VCR	Video	DIY	Inst.
Pioneer 525/626	Manual	Ja	PAL 60	-	1195.-
Pioneer 515/717/919	Auto/Manual	Ja	PAL 60	795.-	1195.-
Samsung 709/907	Auto/Manual	Ja	PAL 60	595.-	1095.-
Sharp 660	Auto??	??	??	RING	RING
Sony DVP-328/525/725	Auto/manual	Ja	RGB	-	1795.-
Sony 315/715	Auto/Manual	Ja	RGB	1195.-	1495.-
Toshiba SD2 3108 9	Auto/Manual	Ja	PAL 60	-	1195.-

MEDLEMSKORTET SOM INGEN VILL HA!

Alla klarar alla spel utan att fuska
- men vem är det då som besöker vår site?

Spelfusk till TV- och datorspel hittar ni på:

http://cheats.hype.se
http://cheats.fragzone.se

"Världens bästa fusk-site"
John, 28 år mytoman

Populäraste fusken

1. Driver
2. Syphon Filter
3. Final Fantasy 8
4. Zelda
5. NHL 2000
6. Colin McRae
7. Resident Evil 2
8. Metal Gear Solid
9. WWF Attitude
10. Resident Evil 3

Är din samling komplett?

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsoltidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. **Mängdrabatt!** Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor. Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor. OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

SUPER POWER 1/93–1/95 SLUT!

SUPER POWER 2/95 Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn [illegible] *Jurassic Park*, [illegible] *Ultimate* [illegible] 2 och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95 Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till [illegible] *Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 4–5/95 SLUT!

SUPER POWER 6+7/95 Uppgraderat dubbelnummer! Spelrecensioner [illegible] *Judge Dredd*.

SUPER POWER [illegible] SLUT!

Super PLAY 1–9 SLUT!

Super PLAY 10 PlayStation CD på köpet, med demoversioner av [illegible] *Zelda 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 11–15 SLUT!

Super PLAY 16 Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. [illegible] **60 kr med CD**

Super PLAY 17 [illegible] Atlanta och de 300 spel som [illegible] *Mario* [illegible] *– A Link to the Past*. **60 kr med CD**

Super PLAY 18 Lara Croft [illegible] med [illegible] 64 [illegible] **60 kr med CD**

Super PLAY 19 Lara Croft [illegible] och Diddy Kong [illegible] *Wars*, *Sonic Jam*, *Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*. **60 kr med CD**

Super PLAY 20 [illegible] ECTS '97 [illegible] Dessutom visar vi vägen genom [illegible] *Wars* solsystem och recenserar *Golden-eye 007* [illegible] **60 kr med CD**

Super PLAY 21 Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider 2*, *Castlevania: Symphony of the Night*, *Street Fighter EX Plus Alpha*, *Top Gear Rally* och *Time Crisis*. **60 kr med CD**

Super PLAY 22 Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya [illegible] *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing*, *Crash Bandicoot 2*, *Harvest Moon*, *Colony Wars* och *FIFA Road to World Cup '98*. **60 kr med CD**

Super PLAY 23 SLUT!

Super PLAY 24 Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus [illegible] för våra [illegible] *Gran Turismo*, *Quake 64*, *Pocket Monsters*, *Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25 SLUT!

Super PLAY 26 Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. [illegible] förhandsvisning av Psygnosis [illegible] och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27 Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2* [illegible] *Extreme G2*. Dessutom [illegible] Psygnosis Nintendo 64-planer, [illegible] spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28 Stort reportage om den [illegible] RPG-revolutionen [illegible] första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29 Sommarens stora E3-nummer med [illegible] drömmar.

Super PLAY 30 En berättelse från TV-spelens huvudstad [illegible] samt en genomgång av de bästa fuskkoderna på Internet.

Super PLAY 31 Långa artiklar om *Wipeout 64*, *Tomb Raider* [illegible] *Soccer '98*, *F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy* [illegible] samt en komplett tips-guide till [illegible]

Super PLAY 32 Vi besökte Psygnosis i Liverpool och Manchester, pratade med Oddworld Inhabitants i San Luis och gick [illegible] *Sonic Adventure* till Dreamcast.

Super PLAY 33 Legenden om Zelda, Tokyo Game Show, Game Boy Color. Plus recensioner av *F-Zero X*, *NHL '99*, *Spyro the Dragon*, *Psybadek*, *Holy Magic Century*, *Colony Wars: Vengeance*, *Tenchu*, *Formula 1 '98* och många fler.

Super PLAY 34 Unik intervju med Shigeru Miyamoto och stor recension av hans mästerverk *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dessutom utsåg vi 1998 års bästa spel.

Super PLAY 35 Allt om 1999 års största spel – *Final Fantasy VIII*, *Perfect Dark*, *Metal Gear Solid*, *Virtua Fighter 3tb* och många fler. Dessutom besökte vi Squares japanska högkvarter.

Super PLAY 36 Stor recension av *Metal Gear Solid* och exklusiv intervju med spelets skapare, Hideo Kojima. Plus allt vi visste då om nästa generations spelkonsoler.

Super PLAY 37 På besök i Marios värld. Vi presenterade *Super Smash Bros*, *Mario Golf 64* och *Super Mario RPG 2*, recenserade *Mario Party* och mindes *Super Mario Bros*. Dessutom hälsade vi på Argonaut. Och spelade *Sega Rally 2*.

Super PLAY 38 Det stora Sony-numret. Världspremiär för PlayStation 2. Stor intervju med mannen bakom *Gran Turismo*. Historien om konsolen som [illegible] Plus recensioner av alla nya spel. Även till Nintendo 64 och Game Boy Color.

Super PLAY 39 På temat 3D eller inte 3D förklarar vi varför [illegible] *Castlevania* är bättre än Nintendo 64 [illegible] och recenserar *Street Fighter Alpha 3*, [illegible] *Bust-a-Move 4* och *R-Type Delta*. Dessutom har vi varit i Tokyo.

Super PLAY 40 Vi firade världspremiären av *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* med en [illegible] recension av *Episode I: Racer* [illegible] på det [illegible] *Star Wars*-arkadspel. Dessutom [illegible] största spelnyheter.

Super PLAY 41 Nintendo avslöjade Dolphin och vi åkte till [illegible] Dessutom [illegible] Pikachu och hans Pokémon-vänner, och recenserade *Ape Escape* [illegible] och *Super Mario Bros Deluxe*.

Super PLAY 42 Tema TV-spelsvåld. En genomgång av Capcoms [illegible] recensioner [illegible] *Quake II* [illegible] de påverkar oss.

Super PLAY 43 Det stora Sega-numret. Alla Dreamcasts tekniska fakta förklarade, historien om Sega, intervju med Shoichiro Irimajiri, förhandstitt på *Sonic Adventure* plus stora recensioner av *Sega Rally 2* och *Virtua Fighter 3tb*.

Super PLAY 44 Vi var i Tokyo och provspelade de allra första PlayStation2-spelen, och i London på Europas största spelmässa. Dessutom recenserade vi de blivande klassikerna *Pokémon* och *Sonic Adventure*.

Super PLAY 45 Stort *Final Fantasy*-nummer. Vi recenserade *Final Fantasy VIII* och *Final Fantasy Anthology*, intervjuade teamet bakom det nya spelet, [illegible] på soundtracken och mindes hur allting började.

N64 GUIDE 1
I premiärnumret av vår specialtidning guidade vi dig genom *Banjo-Kazooie*, *Goldeneye 007*, *Mystical Ninja*, *Lylat Wars*, *Quake 64* och många fler. **60 kr.**

N64 GUIDE 2
Rädda Hyrule i *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, begrav Dracula i *Castlevania*, hitta 120 stjärnor i *Super Mario 64*, överlev *Turok 2* och krossa rymdimperiet i båda *Star Wars*-äventyren. **60 kr.**

POKÉMON-GUIDE
Hitta alla 150 monster [illegible] Game Boy-spelet. **60 kr.**

ZELDA GUIDE
Den kompletta och [illegible] **129 kr.**

Nintendo 64

Command & Conquer *Strategi* **84**
Hittills det bästa strategispelet till Nintendo 64. *SP 42*

Duke Nukem: Zero Hour *Shoot 'em up* **79**
Uppföljare av den här typen räcker inte. *SP 44*

F1 World Grand Prix II *Racing* **90**
Fortfarande den bästa F1-simulatorn till Nintendo 64. *SP 42*

Gauntlet Legends *Äventyr* **74**
För att återuppliva en klassiker behövs mer än så här. *SP 45*

Hybrid Heaven *Äventyr* **83**
Spännande och stämningsfullt, men långt ifrån perfekt. *SP 45*

Jet Force Gemini *Äventyr* **90**
Ännu ett välgjort och omfattande spel från Rare. *SP 45*

Magical Tetris Challenge *Pussel* **75**
Inte direkt magiskt. *SP 45*

Mario Golf 64 *Sport* **90**
Ett roligt och underhållande golfspel som borde passa de flesta. *SP 43*

Premier Manager 64 *Sport* **84**
Trots att *Premier Manager 64* är ett ganska litet spel är det roligt. *SP 43*

Quake II *Shoot 'em up* **91**
Quake II som vi vill se det till Nintendo 64. *SP 42*

Rayman 2: The Great Escape *Plattform* **90**
Ett mycket bra plattformsspel. *SP 45*

Re-Volt *Racing* **70**
Inte så kul som man hade hoppats. *SP 42*

Shadowman *Äventyr* **81**
Inte det fantastiska *Shadowman* man hade väntat sig. *SP 43*

Super Smash Bros *Beat 'em up* **84**
Galet och roligt för flera spelare. *SP 45*

The New Tetris *Pussel* **88**
Som om vi inte visste att *Tetris* var ett av världens underverk. *SP 44*

Tonic Trouble *Plattform* **77**
Kul idé, tråkigt genomförande. *SP 43*

World Driver Championship *Racing* **82**
Ett välgjort men själlöst bilspel. *SP 44*

Worms Armageddon *Strategi* **85**
Strategispel för er som gillar sjuk humor. *SP 45*

PlayStation

Capcom Generation *Samling* **84**
En gedigen samling klassiker. *SP 43*

Demolition Racer *Racing* **77**
Tråkigare än det verkar. Hyr först. *SP 45*

Dino Crisis *Äventyr* **91**
Ett måste för alla *Resident Evil*-fans. *SP 45*

Diver's Dream *Äventyr* **80**
Ett originellt undervattensäventyr. *SP 42*

FA Manager *Sport* **82**
Mycket bättre än så här blir nog inte manager-spel till PlayStation. *SP 43*

FIFA 2000 *Sport* **92**
10–0 till Electronic Arts. *SP 45*

Final Fantasy Anthology *RPG* **94**
Inte bara för nostalgiker. *SP 45*

Final Fantasy VIII *RPG* **95**
Årets överlägset mest storslagna äventyr. *SP 45*

Formula 1 '99 *Racing* **79**
Styrningen och den sega grafiken förstör ett i övrigt mycket bra spel. *SP 45*

G-Police 2: Weapons of Justice *Shoot 'em up* **82**
Det behövs mer krut i en uppföljare av den här kalibern. *SP 44*

Hot Wheels Turbo Racing *Racing* **45**
Slarvigt hopslängd licensprodukt. *SP 45*

Jade Cocoon *RPG* **87**
Genki når inte riktigt ända fram trots en imponerande ansats. *SP 45*

Legacy of Kain: Soul Reaver *Äventyr* **83**
Främst för vampyrfans. *SP 44*

Legend of Kartia *RPG* **78**
Har brister men även helt unika inslag. *SP 42*

Lunar: Silver Star Story Complete *RPG* **89**
Ett rollspel i toppklass. *SP 42*

Metal Gear Solid: Special Missions *Action* **90**
Metal Gear Solid för finsmakare. *SP 45*

Mission: Impossible *Action* **78**
Den här versionen är för sent ute. *SP 45*

NHL 2000 *Sport* **93**
Världens bästa hockeyspel har fått ytterligare en upputsning. *SP 44*

Player Manager 98-99 *Sport* **70**
Det här spelet kommer knappast att imponera på någon. *SP 43*

RC Stuntcopter *Shoot 'em up* **72**
Om du gillar att bli förolämpad. *SP 44*

Silent Hill *Äventyr* **93**
En studie i skräck och fasa. En milstolpe i spelhistorien. *SP 42*

Sled Storm *Racing* **82**
Givetvis det bästa snöskoterspelet hittills, men står sig ganska bra även i ett vidare perspektiv. *SP 44*

Speed Freaks *Racing* **88**
Bästa humorracingen hittills till PlayStation. *SP 43*

Spyro 2: Gateway to Glimmer *Plattform* **89**
Ett till bra plattformsspel med Spyro. *SP 45*

Star Wars: The Phantom Menace *Äventyr* **60**
LucasArts har inte ens försökt. *SP 45*

Tony Hawk's Skateboarding *Sport* **84**
Att åka skateboard är roligt, på TV och i verkligheten. *SP 43*

UEFA Striker *Sport* **74**
Ytterligare ett mediokert fotbollsspel som vi lika gärna kunde ha varit utan. *SP 44*

UmJammer Lammy *Musik* **84**
Mer välfyllt men mindre charmigt än *PaRappa the Rapper*. *SP 42*

Wipeout 3 *Racing* **90**
Psygnosis har förändrat men knappast förbättrat sitt koncept. *SP 44*

Dreamcast

Dynamite Cop 2 *Beat 'em up* **84**
Lika bra som en hårdkokt actionfilm, bara mycket roligare. *SP 44*

House of the Dead 2 *Shoot 'em up* **88**
Ljuspistolspelen har stannat i utvecklingen men *House of the Dead 2* är ett steg i rätt riktning. *SP 44*

Hydro Thunder *Racing* **82**
En upplevelse och en besvikelse samtidigt. *SP 45*

Incoming *Shoot 'em up* **67**
Ett gammalt monotont spel i ny förpackning. *SP 44*

Millenium Soldier: Expendable *Shoot 'em up* **65**
Den första strömmen tredjepartsspel är ofta dåliga. Det här är ett bra exempel. *SP 44*

Pen Pen *Racing* **74**
Ett racingspel i slowmotion för de som vill snurra runt i skumma världar. *SP 45*

Power Stone *Beat 'em up* **85**
Hysteriskt men njutbart. *SP 44*

Sega Rally 2 *Racing* **96**
Allt man kan vänta sig av ett rallyspel och lite till. *SP 43*

Sonic Adventure *Plattform* **95**
Originellt, fantasifullt och snabbt. *SP 44*

Soul Calibur *Beat 'em up* **94**
Om inte det bästa fighting-spelet hittills så i alla fall det snyggaste och roligaste. *SP 45*

Trick Style *Racing* **84**
Troligen ett av de absolut snyggaste brädspel som gjorts. *SP 45*

UEFA Striker *Sport* **80**
Lyckas inte riktigt leva upp till de höga förväntningarna. *SP 43*

Virtua Fighter 3tb *Beat 'em up* **96**
Bara det här spelet gör det värt att köpa en Dreamcast. *SP 43*

Game Boy

All Star Tennis '99 *Sport* **77**
Godkänt, men inte i närheten av Nintendos klassiker. *SP 43*

Bust-A-Move 4 *Pussel* **85**
Ett perfekt pusselspel till Game Boy Color. *SP 42*

Conker's Pocket Tales *Äventyr* **88**
Bästa äventyrsspelet sedan *Legend of Zelda: Link's Awakening*. *SP 42*

Crazy Bikers *Racing* **82**
Kul men kort. *SP 45*

Pokémon *RPG* **92**
Du måste fånga alla! *SP 44*

R-Type DX *Shoot 'em up* **70**
R-Type DX fungerar inte på Game Boy. *SP 4*

Stranded Kids *RPG* **87**
Årets stora Robinson-utmanare. *SP 42*

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej!

1. Kommer Dolphin att se ut som på bilderna på Internet? Eller är det bara förslag som Nintendo har kommit med? 2. Kommer man att kunna se på DVD-filmer på Dolphin som på PlayStation2? 3. Hur kommer handkontrollen till PlayStation2 att se ut? 4. Kommer PlayStation2 att se ut så som på bilderna i Super PLAY 44? 5. Jag har hört att *The World is not Enough* skulle komma till Nintendo 64. Är det sant?
Boban

Hej Boban!

1. Nintendo har inte visat för någon hur Dolphin kommer att se ut. Alla bilder du har sett är bara spekulationer. 2. Nintendos version av Dolphin går det bara att spela Dolphin-spel på, men Matsushita kommer att släppa en version som det även går att se DVD-filmer med. 3. Den är väldigt lik Dual Shock, fast den har anslagskänsliga knappar, vilket innebär att de reagerar olika beroende på hur hårt man trycker på dem. 4. Ja. 5. Det har vi också hört. Eurocom lär stå för utvecklingen och *Goldeneye 007* lär vara den största inspirationskällan.
SP

Sonys nya Dual Shock är väldigt lik originalet, men har anslagskänsliga knappar.

Tja Super PLAY!

1. Vad är det för skillnad på vanliga *Legend of Zelda: Ocarina of Time* och den så kallade Collector's Edition? 2. Med tanke på att det brukar ta ungefär fem år mellan varje *Zelda*-spel borde väl *Zelda Gaiden* bli lite sämre än de andra i serien eftersom det blir färdigt redan till våren? 3. Kommer *Pokémon Stadium* till Europa? 4. Kommer det en *Tomb Raider*-film någon gång? Artikeln om TV-spelsvåld var väldigt bra!
Bolero of Fire

Tja!

1. Collector's Edition innehåller en guldfärgad spelkassett, men har tyvärr aldrig släppts i Sverige. Den enda PAL-versionen av den specialupplagan kommer från Australien. 2. *Zelda Gaiden* blir förmodligen inte lika banbrytande som de andra spelen, utan mer en traditionell uppföljare. 3. Ja, men inte förrän under andra halvåret 2000. 4. Det är tanken. Men mer än så vet vi fortfarande inte. Filmbolaget tycks inte ens ha hittat en skådespelerska som kan gestalta Lara.
SP

Tjena!

1. Vad gav ni *Resident Evil* och *Resident Evil 2* i betyg? 2. När kommer *Donkey Kong 64*? 3. Varför gör inte Square spel

Hej Christoffer!

1. 95 respektive 96. 2. Samma dag som det här numret. 9 december. 3. Square har producerat Game Boy-spel,

till Game Boy? Jag tror att många skulle bli glada om de konverterade NES-originalet *Final Fantasy* till Game Boy Color. 4. Vilket spel är bäst i *Final Fantasy*-serien enligt er? 5. Kommer Sonys nästa konsol definitivt att heta PlayStation2? 6. Ska Sony köpa in Square som andrapartstillverkare precis som Nintendo gjorde med Rare?
Christoffer

men det var flera år sedan sist. De säger att de utvecklar spel till de mest framgångsrika konsolerna, men några Game Boy Color-projekt verkar inte vara planerade. 4. *Final Fantasy VI*. 5. Ja. 6. Square är knappast till salu. Dessutom har de båda företagen redan en så stark relation att det inte lär behövas.
SP

Alla håller inte med oss, men vi tycker att *Virtua Fighter 3tb* är bättre än *Soul Calibur*.

Tja Super PLAY!

1. Är *Resident Evil: Gun Survivor* bra? 2. När recenserar ni *Gran Turismo 2* och *Resident Evil: Nemesis*? 3. Är *Virtua Fighter 3tb* bättre än *Soul Calibur*? 4. Vilket är världens bästa beat 'em up? 5. Vilka tio spel tycker ni är de bästa genom tiderna? 6. När släpps PocketStation i Sverige?
Patrick

Hej Patrick!

1. Ja. Fast kanske lite väl likt Segas *House of the Dead*. 2. I februari, när de släpps i Sverige. 3. Det är en smaksak. *Soul Calibur* är mycket snyggare, men *Virtua Fighter 3tb* har en mer logisk och rättvis spelkontroll vilket gör att vi tycker bättre om det. 4. *Street Fighter II Turbo*. 5. Det avslöjar vi inte just nu. Men i Super PLAY 50... 6. Aldrig.
SP

Tja Super PLAY!

1. Kommer *Perfect Dark* eller *Resident Evil 2* till Nintendo 64 att utnyttja Expansion Pak? 2. Måste man ha Expansion Pak till något av de spelen? 3. När kommer ni att skriva om *Perfect Dark*? 4. Tror ni att *Perfect Dark* blir bättre än *Goldeneye 007*?
The Dark Is Comin'

Tja!

1. Ja, båda två. 2. I dagsläget kräver Perfect Dark att man har Expansion Pak, men det kanske ändras innan spelet släpps i april. 3. Vi har redan skrivit om det flera gånger, men en riktigt lång artikel kommer i början av nästa år. 4. De banor som vi har testat är bättre.
SP

Hej SP!

1. Jag skulle vilja veta mer om Nintendo 64-äventyret *Eternal Darkness*. När kommer ni att skriva om det? Är det likt *Resident Evil*? 2. Tror ni att *Starcraft 64* kommer att förlora på att det inte innehåller samma coola musik och videosekvenser som PC-versionen? 3. Vissa tidningar skriver att *Conker's Quest* blev *Jet Force Gemini*. Är det sant?
King Nothing

Hej!

1. *Eternal Darkness* påminner om *Resident Evil*-spelen och är planerat att släppas till sommaren. 2. Nej. Däremot tror vi att det kommer att förlora på att det inte går att spela över nätverk. 3. *Conker's Quest* blev *Twelve Tales: Conker 64*, som fortfarande är under utveckling och släpps år 2000. *Jet Force Gemini* kommer från ett annat Rare-team.
SP

Tjena SP!

1. När släpps Segas nästa konsol? 2. Har Sega planer på en uppföljare till *Sonic Adventure*? 3. Kommer Rare att utveckla Dreamcast-spel?

Tjena!

1. Den frågan är omöjlig att svara på. Knappast de närmaste åren. 2. Ja. Med lite tur kommer uppföljaren redan nästa jul. 3. De utvecklade visserligen spel till Segas Master

4. Vilken konsol säljer bäst i Japan just nu?
E-Quick

Shen Mue är försenat och släpps inte i Japan förrän till våren.

Konichiwa!

1. Kommer framtida modeller av Dreamcast att ha snabbare modem? 2. Kan inte ni skriva mer om *Dead or Alive 2*, *Shen Mue* och *Resident Evil: Code Veronica*? Eller åtminstone berätta för mig när de släpps. 3. Ska *Breath of Fire IV*, *Chrono Cross*, *Legend of Mana*, *Vandal Hearts II*, *Valkyrie Profile*, *Running Blue Earth* och *Wild Arms 2nd Ignition* översättas till engelska och kommer de i så fall till Sverige? 4. Konverteras *Tekken Tag Tournament* och *Silent Scope* till några konsoler? 5. Vilka spelprojekt är Shigeru Miyamoto för tillfället involverad i? Fortsätt med Fokus-sidorna, som är bäst i hela tidningen. Men slopa topplistorna.
Kazuya

System, Game Gear och Mega Drive, men då ägde inte Nintendo delar i företaget. I dagsläget utvecklar Rare enbart spel till Nintendos konsoler. 4. PlayStation, tätt följd av Game Boy Color.
SP

Hej Kazuya!

1. Ja. Enligt Sega kommer man även att kunna byta ut sitt modem mot snabbare versioner i framtiden. 2. Vi ska skriva hela artiklar om dem i vinter. Några svenska releasedatum för spelen finns inte, men till Japan kommer *Resident Evil: Code Veronica* innan jul och *Dead or Alive 2* och *Shen Mue* någon gång i vår. 3. *Breath of Fire IV*, *Chrono Cross* och *Legend of Mana* kommer definitivt att översättas till engelska och kommer troligtvis till Sverige nästa år. Vad gäller resten av spelen är ingenting bekräftat ännu. 4. *Tekken Tag Tournament* kommer till PlayStation2. *Silent Scope* ser ut att förbli enbart ett arkadspel. 5. *Zelda Gaiden* och *Super Mario Adventure* är han naturligtvis involverad i, men han försöker främst att koncentrera sig på sina nya Dolphin-projekt.
SP

KÖPER, BYTER, SÄLJER NYA/BEGAGNADE TV/PC-SPEL OCH TILLBEHÖR

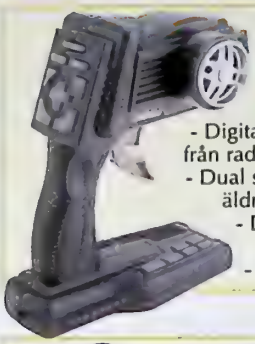
spelkompaniet

EXPERTER PÅ MODIFIERING OCH REPARATIONER

KÖP ALLA DINA JULKLAPPAR HOS OSS PÅ:
www.spelkompaniet.com

KAMMAKARGATAN 21
TEL 08-20 22 15 FAX 08-411 86 38
ÖPPET MÅN-FRE 11-18 LÖR 11-17

När det gäller speltillbehör...



Reactor

NYHET

Ratt, gas & broms med dual shock vibrationer.

- Digital & analog miniratt för **Playstation** med teknik från radiostyrda bilar. Håll i handen eller ha på bordet
- Dual shock ger "Active feedback" i ratten. Även med äldre spel som Gran Turismo & Colin McCrae.
- Dual shock, Namco Jogcon & Negcon kompatibel.
- Många ytterligare funktioner.

495:-

Games Station

Ordning på Din spelplats!

NYHET

- Förvaringslåda till **Playstation** m.fl.
- Kan placeras direkt under TV:n
- Plats för handkontroller & kablar
- Disk Station, specialgjord låda för 8st Playstation CD fodral, ingår.
- Finns även Dream Station för Dreamcast

295:-

Evolution Pad

NYTT

- Programmerbar handkontroll med den nya **G-Force Tilt** tekniken och **Dual Shock vibrationer**
- Styr genom att luta handkontrollen. Luta framåt ger gas, luta bakåt bromsar osv.
- Digital & analog styrning finns också.
- Fungerar i alla **PlayStation** spel
- Kommer även till PC (749:-)

649:-

Evolution Control

NYHET

- Handkontroll-par med **G-Force Tilt** och **Dual Shock vibrationer** för **PlayStation**
- Styr dina spel med **Reactor-handsken** bara genom att luta handen.
- Luta framåt ger gas, luta bakåt bromsar, luta höger ger högersväng etc.
- Inbyggd LCD display i **Gripstick-kontrollen** för enkel programmering av handkontrollens alla funktioner
- 7 st programmerbara skjutknappar
- Fungerar i de flesta bil, flyg, shoot-em-up och plattformsspel
- Kommer till N64 ,Dreamcast och PC
- Pris för Reactor handske och Gripstick kontroll totalt
- PC version 995:-

895:-

Tillbehören är ett urval ur vårt stora sortiment av rattar, gamepads, pistoler, kablar, minnen, etc. för Playstation, Nintendo & SEGA.

Beckman produkter finns i spelbutiker, varuhus, kataloger t.ex. Expert, Kungsan, Lekia, Lekplaneten, SPELIA, Teknikmagasinet och Åhléns City. Alla priser är cirkapriser dvs. återförsäljare bestämmer själva sina priser.

Generalagent:
BECKMAN
Beckman & Partners AB

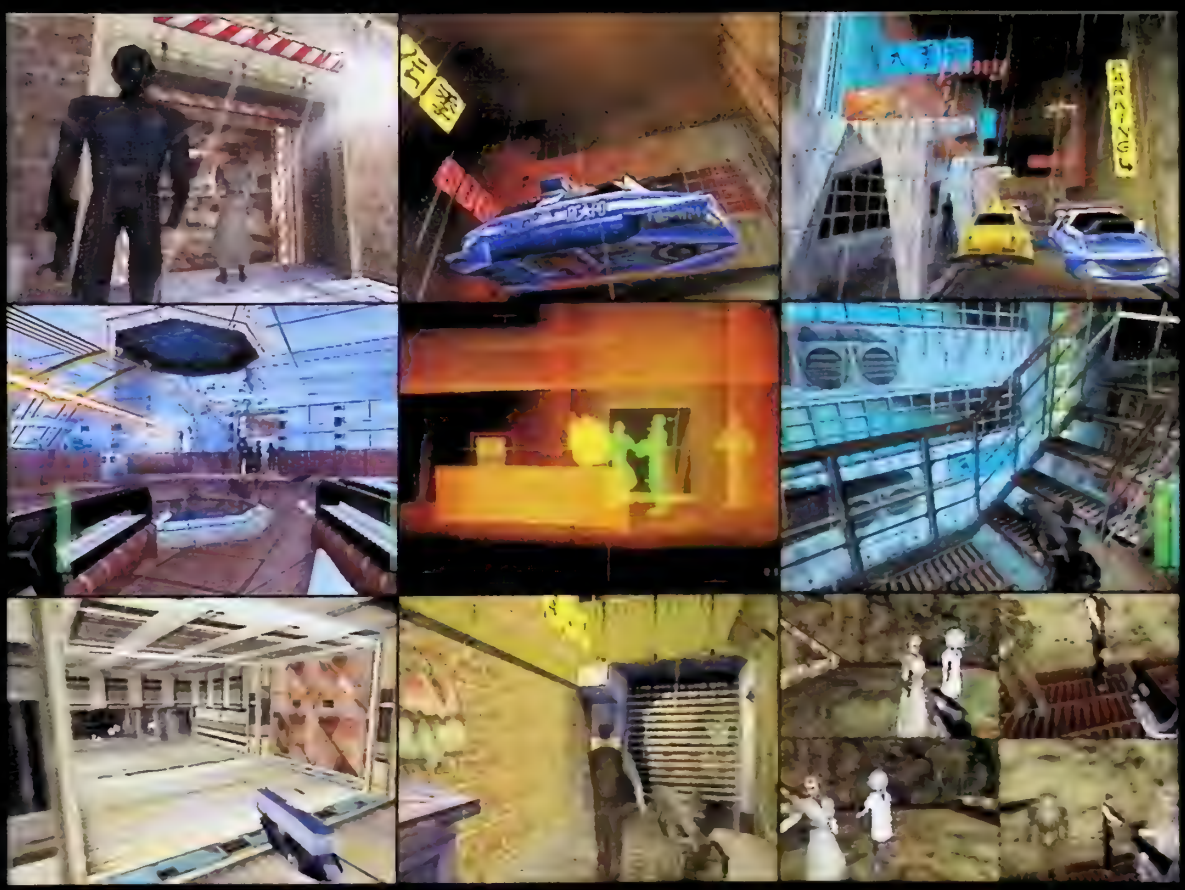
Vi söker fler återförsäljare.

Tel: 08-608 21 00
Box 1008,
Fax: 08-608 21 61
Kvarnbergsvägen 25
www.beckman-inno.se
141 21 HUDDINGE

NÄSTA MÅNAD

Perfect Dark

Vi har spelat den riktiga uppföljaren till Goldeneye 007.



Dessutom recenserar vi *Resident Evil 2, Winter Olympics, Tomorrow Never Dies, Ace Combat 3, Shadow Madness* och massvis fler.

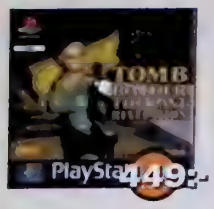
Super PLAY 47 kommer den 4 januari

nordic games

2 års garanti

PlayStation

Nyheter



449:-

Tomb Raider 4

449:-

007 Tomorrow Never Dies

429:-

Action Man

Vintems oväntade höjdarspel. Helt på svenska!

Alien Resurrection	449
Alien vs Predator	449
Crash Team Racing	399
Cyber Tiger	429
Demolition Racer	429
Discworld Noir	429
F1 World Grand Prix 99	469
Fishermans Bait	429
Formula 1	449
Golf Pro	449
Gran Turismo 2	399
Grandia: Star Ocean 2nd Str	449
Knock Out Kings 2000	449
Lego Racers	459
Mary King Riding Star	449
Medal of Honour	449
Music 2000	449
NBA Live 2000	449
NHL Championship 2000	459
No Fear Downhill Mountainbiking	449
Prince Naseem Boxing	449
Rayman 2	449
Ronin Blade	429
Saboteur	449
Smurfs	449
ToCA World Touring Cars	479
Warpath: Jurassic Park	429
WCW Mayhem	449
Vigilante 8: 2nd Offensive	459
Xena Warrior Princess	429

Ordinarie

449:-

Worms Armageddon

249:-

Metal Gear Solid VR Missions

Ape Escape	389
Asterix	499
Atlantis	299
Attack of the Saucerman	389
Blaze & Blade	419
Bloody Roar 2	449
Breath of Fire 3	329
Bugs Bunny	449
Bust A Move 3Dx	349
Bust A Move 4	449
Carmageddon	419
Castrol Honda Superbike	449
Civilization 2	459
Croc 2	449
Driver	429
Egypten	389
Everybody's Golf	389
Evil Zone	389
F.A. Manager	469
F.A. Premier League Star	449
Gex 3 Deep Cover	399
Global Domination	389
G-Police 2	389
Incognito	459

549:-

Final Fantasy 8

449:-

FIFA 2000

Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449
Legend of Kartia	459
Metal Gear Solid	479
Mulan Story	349
Music	389
Need for Speed 4	449
NHL 2000	449
Omega Boost	389
Point Blank 2	389
Premier Manager 99	389
Quake 2	429
Re Volt	449
R-Type Delta	389
Shadowman	449
Silent Hill	479
South Park	449
Speed Freaks	389
Star Wars Episode 1 the Phanto	449
Street Fighter Alpha 3	499
Syphon Filter	389
Wipe Out 3	389
WWF Attitude	459
X-Files	389

Tillbehör

Adapter Gun Con	99
Antennkabel	149
Cooling System	349
HK Analog Original	199
HK Dual Shock Sony	329
HK Negcon	299
HK GP Jordan GP Rac Con	199
HK Original Sony	179
JS Arcade	499
Link Kabel	129
Minneskort 1080 Block. Färg	499
Minneskort 120 8 BM	229
Minneskort 15 Block	99
Minneskort 360 Block	299
Minneskort 60 8 4m	199
Minneskort 648 Block	399
Minneskort Ord Sony	179
Multi Tap	249
Mus	199
Pistol. Erazer Gun	249
Pistol. Lightblaster	149
Pistol. Real Arcade Light Gun	499
RGB Kabel	149
RGB/Scart-Kabel	149
Ratt. Dual Shock	649
Shock Pack	199
X-Tender Joytech	99

20 kr Rabatt

På alla Internetorder

Gäller t o m 99 12 31

Reservation för prisförändringar

Platinum

249:-

Grand Theft Auto

Bust A Move 2	249
C&C Red Alert	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
FIFA 98	249
Final Fantasy 7	249
Formula One 97	249
G-Police	249
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Medievil	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Soviet Strike	249
Tekken 3	249
Time Crisis	249
Tomb Raider 2	249

Reaspel

Pitfall	199
Excalibur	249
World Cup 98	199
NHL 99	249
Rival Schools	199
Mr Domino M.U.C.S	199
NBA Pro 98	129
Twist Driver 4	249
Azure Dreams	249
Delta Nuharm 3D	199
Breath of Fire 3	249
Bomberman Fantasy Racing	249
Sports Car GT	249
Libero Grande	129
Actua Golf 3	199
Actua Soccer 3	199
Monaco Gp Racing 2	249
C&C Retaliation	249
Diablo	249
Apocalypse	129
Galaxy Wars Vengeance	199
Toca Touring Car 2	249
Premier Manager 98	129
Psyonoss	199
NBA Live 98	199
Frankfurt the Beginning	249
Big Air	249

Basenhet

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res för slutförsäljning.

Japan import

829:-

Legend of Mana

USA import

Resident Evil 3

Arc the Lad 3	829
Capcom Gen Vol 5	729
Dragon Quest 7	829
Dragon Valor	829
Front Mission 3	829
Gran Turismo 2	699
Jailbreaker	899
Legend Of Mana	829
Racing Lagoon	729
Resident Evil 3: Last Escape	829
Saga Frontier 2	869
Vampire Saviour Ex Edition	669
Vandal Hearts 2	799
Wild Arms 2	829
Xenogears	199
X-Men vs Street Fighter	99
Brave Fencer Musashiden	599
Chocobo Racing	519
Echo Night	499
Ehrgeiz	549
Fighters Maker	599
Final Fantasy 8	649
Final Fantasy Anthology	629
Jade Cocoon	599
Kartia	599
Lunar Silver Star Story	749
Parasite Eve	649
Shadow Madness	749
Star Ocean	549
Suikoden 2	629
Thousand Arms	719
Xenogears	599

NINTENDO 64

Nyheter

Donkey Kong
Inkl. Memory expansion

Gauntlet Legends	589
Hot Wheels Turbo Racing	499
Rainbow Six	589
Ready 2 Rumble Boxing	589
Road Rash	589
Super Smash Brothers	549
Winback	589
World Driver Championship	589
Worms Armageddon	589

Basenhet

Nu i 6 nya färger

Ordinarie

1080	549
Banjo Kazooie 3D	449
C&C 64 3D	589
Carmageddon 2	549
Diddy Kong Racing	499
Duke Nukem Zero Hour	589
F1 World Grand Prix 2	549
Goldeneye 007	399
Hybrid Heaven	589
Jet Force Gemini	549
Knock Out Kings 2000	499
Mario Golf	589
Mario Kart 64	399
Mario Party	529
Michael Owens WLS	589
Micro Machines 64 Turbo	549
Monaco GP Racing Sim	589
Monster Truck Madness	499
New Tetris 64	549
Quake 2	499
Rayman 2	499
Star Wars Episode 1 Racer	589
Tonic Trouble	589
WCW vs NWO Revenge	589
Yoshis Story	499
Zelda the Ocarina of Time	449

ASCII RATT 64

- Ett parti kvalitetsrattar direkt från Japan till kanonpris!!

Dunderpaket
Ascii ratt + spel

F1 World Grand Prix + Ascii ratt	*549:-*
Lamborghini Chall + Ascii ratt	*549:-*
Top Gear Overdrive + Ascii ratt	*549:-*
V-Rally + Ascii ratt	*549:-*

butiker

Nordic Games har fem butiker!

I dessa butiker finner du spel, tillbehör, prylar och DVD filmer. Prisskillnader kan förekomma, då butikerna har lite andra omkostnader än postordern och webben. Du kan även sälja eller byta dina begagnade TV-spel hos oss. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar just dig bäst.

Välkommen in!

Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20
lörd 10-17
sönd 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20
lörd 10-17
sönd 11-17

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18
lörd 11-15

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-19
lörd 10-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 9.30-18
lörd 9.30-15

Dreamcast

PAL version
I paketet ingår: En handkontroll, strömsladd, scartkabel, manual, demo CD samt ett 56k modem.

Bas & Tillbehör

Antennkabel	279
Basenhet	2695
Converter Import	399
HK Original Dreamcast	329
JS Arcade Stick Dreamcast	849
Keyboard	329
Ratt, Sega Steering Wheel	749
Vibration Pack	279
VMS Minneskort	329

Ordinarie

House of t Dead 2 + Pistol

Pen Pen Tri Icelon	549
House of the Dead 2	549
Mortal Kombat Gold	549
Blue Stinger	549
Buggy Heat	549
Dynamite Cop 2	549
Monaco GP 2	549
Power Stone	549
Ready to Rumble Boxing	549
Sega Rally 2	549
Sonic Adventure	549
Speed Devils	549
Tokyo Highway Challenge	549
Toy Commander	549
Virtua Fighter 3tb	549
Incoming	599
Millienium Solider	599
Trick Style	599

Nyheter

J McGrath Supercross 2000	599
Marvel vs Capcom	599
Aero Wings	549
Billiard Nights	549
Hydro Thunder	549
Killer Loop	549
NFL Blitz 2000	549
Renegade Racing	549
Suzuki Allstar Racing	549
Formula 1	599
Sega Bass Fishing + spö	1049
Red Dog	549
Snow Surfers	549
Worms Armageddon	549
UEFA Striker	599
World League Striker	549
Worldwide Soccer 2	549
NFL Quarterback Club 2000	549
Soul Calibur	549
Fighting Force 2	549
Flying Heroes	549
Plasma Sword	599
Resident Evil 4	599
WWF Attitude	599
NBA 2000	549

PC

Tomb Raider 4

Toppspel

Delta Force 2	369
Age of Empires 2	399
NHL 2000	369
FIFA 2000	369
Roller Coaster Tycoon Add On	199
Theme Park World	369
Heroes 3 : Armageddons Blade	299
Flight Simulator 2000	549
Grand Theft Auto 2	349
Homeworld	369
Rainbow Six: Rogue Spear	369
SWAT 3: Close Quarters Battle	369
Unreal Tournament Edition	399
Wheel Of Time	399
Half Life: Opposing Force	349

DVD

Deep Blue Sea

Region 1

Matrix	269
Blair Witch Project	289
Shakespeare In Love	319
She's All That	319
EDtv	369
10 Things I Hate About You	319
There:s Something About Mary	299
Big Daddy	239
Analyze this	259
Dawn of the Dead:SE	239
From Dusk Till Dawn 2	329
Other Sister	319
Payback	299
Terminator 2	359
American History X	269

JUL-TÄVLING

- Vinn din egen önskelista!

Skriv ihop din egen önskelista på spel så har du chans att vinna spelen du önskar. På önskelistan skriver du 6 stycken olika produkter ur denna annons. Du behöver inte beställa något för att vara med och tävla!

Vi vill ha ditt bidrag senast fredagen den 17/12 via brev, email eller fax.

Skicka ditt bidrag till:

Nordic Games
"Julklappstävling"
Box 5083
650 05 Karlstad
Fax: 054-22 20 22

eller skicka email till:

Julklappstavling @nordicgames.com

OBS! **17 december är sista beställningsdag för leverans innan julafton**

Reservation för prisändringar.

nordic games

24 timmars leverans

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
40 Winks	295
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Action Man	350
Actua Golf	95
Actua Golf 2	150
Actua Golf 3	225
Actua Ice Hockey	95
Actua Pool	295
Actua Soccer 2	95
Actua Soccer 3	150
Actua Tennis	195
Adidas Power Soccer 97	75
Adidas Power Soccer 98	95
Agile Warrior	150
Air Combat	150
Airnouts	295
Akuji	225
Alien Resurrection	395
Alien Trilogy	125
Alien vs Predator	395
All Star Tennis 99	195
Allied General	395
Alone in the Dark	125
Alundra	195
Andretti Racing	150
Ape Escape	350
Apocalypse	125
Aquanauts Holiday	95
Arcade Greatest Hits 2	150
Area 51	225
Ark of Time	150
Armoured Core	95
Asteriods	350

Asterix	395
Asteroids	225
Ataris Arcades Greatest Hits	150
Attack of the Saucerman	225
Azure Dreams	225
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlesport	75
Battlestation	225
Beatmania	395
Blasto	150
Blaze & Blade	350
Blazing Dragons	150
Bloodlines	195
Bloody Roar	150
Bloody Roar 2	295
B-Movie	75
Bomberman Fantasy Racing	195
Bomberman World	195
Brahma Force	95
Breath of Fire 3	225
Brian Lara Cricket	350
Broken Helix	95
Broken Sword	150
Broken Sword 2	250
Brunswick Bowling	395
Bugs Bunny	395
Bushido Blade	95
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	350
Buster & Beanstalk	350
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	225
C3 Racing	225
Caesars Palace	395
Caesars Palace 2	395
Capcom Generation 2	350
Cardinal Syn	75
Carmageddon 2	375
Casper	195
Castlevania	250
Castrol Honda Superbike	350
Centipede	150
Championship Motocross	375
Chessmaster 2	395
Chessmaster 3D	395
Chill	95
China	350
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	225
City of the Lost Children	150
Civilization 2	295
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	95
Colony Wars Vengeance	150
Constructor	225
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	295
Courier Crisis	150
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Croc	195
Croc 2	395
Crow City of Angels	150
Crusader No Remorse	75
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	395
Cyberia	75
D	150
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 3	150
Davis Cup Tennis	150
Dead or Alive	150
Deathtrap Dungeon	150
Destrega	350
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Devils Deception	150
Devils Dice	225
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Dino Crisis	395
Discworld 2	195
Discworld Noir	375
Disneys Magical Tetris	375
Divers Dream	195
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Dragon Heart	150
Dreams	195
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Earthworm Jim 2	150
Eartworm Jim 3D	375
ESPN Extreme Games	295
Everybodys Golf	295
Extreme Snowbreak	95
FA Premier League Manager	395
F.A. Premier League Star	350
FA Manager	295
Fifa 2000	395
FIFA 96	75
FIFA 97	95
FIFA 98	125
FIFA 99	350
Fifth Element	95
Fighting Force	195
Final Doom	225
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Fishermans Bait	395
Formula 1 98 (Sony)	350
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Gex 3 Deep Cover	250
Gex 3D	195
Ghost in the Shell	150
Global Domination	195
Glover 1	375
Golf Pro	350
G-Police 2	295
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto	195
Grand Theft Auto 2	375
Grand Theft Auto London	195
Granstream Saga	295
Grudge Warriors	350
Guardian Crusade	295
Guardian Heroes	225
Gungage	195
Gunship 2000	150
Hard Edge	295
Heart of Darkness	125
Hi Octane	75
Hot Wheels Turbo Racing	350
Hugo	195
Hugo 2	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Independence Day	150
Indiana Jones	395
Indy 500	150
Int. Motocross X	225
Int. Superstar Soccer 98	150
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Track & Field	125
Jeremy McGrath Cross 2000	395
Jeremy McGrath Supercross 98	225
Jersey Devil	125
Jet Raider	95
Jimmy White's Cueball 2	375
Joe Blow	225
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	250
Judge Dredd	225
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95
Jupiter Strike	75
Jurassic Park the Lost World	150
Kagero Deception 2	295
Kart Duel 2	150
Kensei	225
Killing Zone	75
King of Fighters 95	225
Kings Field	95
Kingsley	350
KKND Krossfire	225
Klonoa	195
Knock Out Kings	250
Knock Out Kings 2000	395
Krazy Ivan	75
Kula World	250
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	295
Legacy of Kain Blood Omen	195
Legend	250
Legend of Kartia	295
Lego Racers	395
Lego Rock Raiders	395
Lemmings 3D	150
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	125
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	95
Live Wire	250
LMA Manager	395
Loaded	75
Lone Soldier	125
Lost Vikings 2	150
Lucky Luke	295
Madden 99	150
Madden NFL 2000	350
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Marvel Super Heroes vs Street	350
Master of Monsters	350
Mechwarrior 2	150

Medal of Honor	375
Medievil	125
Mega Man 8	225
Mega Man Battle & Chase	225
Mega Man Legends	350
Mega Man X3	295
Mega Man X4	350
Men In Black	150
Messiah	375
Metal Gear Solid	350
Metal Gear Solid Add On	225
Michael Owen WLS 99	150
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195
Millenium Solider	375
Missile Command	295
Mission Impossible	350
MK Special Forces	375
Monaco Grand Prix 2	195
Monkey Hero	225
Monopoly	395
Monster Seed	350
Mortal Kombat 4	225
Mortal Kombat Mythologies	125
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	125

Moto Racer 2	295
Motorhead	95
Motormash	75
Mr Domino	95
Mulan Story	250
Music	225
Music 2000	375
Myst	250
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nascar 2000	395
Nascar 98	125
Nascar 99	250
NBA Basketball 2000	350
NBA Fastbreak	75
NBA In the Zone 2	95
NBA In the Zone 99	125
NBA Jam Extreme	95
NBA Jam T.E.	95
NBA Live 2000	375
NBA Live 95	75
NBA Live 97	95
NBA Live 98	95
NBA Live 99	150
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	95
Need for Speed	150
Need for Speed 2	250
Need for Speed 3	225
Need for Speed 4	350
NHL 2000	395
NHL 99	150
NHL 99 Pro	250
NHL Championship 2000	350
NHL Face Off 99	150
Nightmare Creatures	150
Ninja	150
No Fear Downhill Mountainbikin	395
Novastorm	75
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	125
Oddworld 2 Abes Exoddus	125
Olympic Games	225
Omega Boost	225
One	95
Overblood	95
Overblood 2	395
Overboard	195
Pacman World	350
Pandemonium	150
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	125
Pax Corpus	95
Penny Racers	150
PGA Tour Golf 96	95
PGA Tour Golf 97	125
PGA Tour Golf 98	195
Pitfall 3D	150
Plane Crazy	350
Player Manager	250
Player Manager 98/99	350
Pocket Fighters	150
Pod	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	450
Point Blank 2	350
Pong	350
Pool Hustler	250
Pop & Pop	350
Populous the Beginning	250
Porsche Challenge	95
Psy Psy 2	250
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	250
Primal Rage	95
Prime Goal	95
Prince Naseem Boxing	395
Pro 18 the World Open Golf	195
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	150
Pro Pinball Timeshock	150
Project Overkill	150
Psybadek	95
Puchi Carat	350
Qbert	225
Quake 2	395
Quake 2	395
R4 Ridge Racer Type 4	250
R4 Ridge Racer Type 4 + JogCon	495
Rage Racer	195
Raging Skies	95
Rainbow Six	375
Rally Cross	150
Rally Cross 2	250
Rampage World Tour	295
Rampage World Tour 2	395
Rapid Racer	95
Rascal	95
Rat Attack	195
Rayman	195
Rayman 2	395
RC Stunt Copter	350
Re Volt	225
Real Bout Fatal Fury	150
Rebel Assault 2	195
ReLoaded	150
Resident Evil	195
Resident Evil 2	150
Resident Evil Directors Cut	195
Retro Force	250
Revolution X	75
Ridge Racer Revolution	95
Risk	395
Riven Myst 2	295
Road Rash	125
Road Rash 3D	195
Robotron X	75
Rock n Roll Racing 2	195
Roll Cage	250
Ronin Blade	375
R-Type Delta	350
Rugrats	250
Running Wild	250
Sampras Extreme Tennis	350
Samurai Showdown 3	150
San Fransisco Rush	150
Sesame Street	350
Shadow Master	75
Shadowman	225
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Silent Hill	395
Sim City 2000	395
Sled Storm	395
Small Soldiers	150
Smash Court Kournokova	350
Smash Court Tennis	295
Smurfs	395
Snow Racer 98	95
Soulblade	95
South Park	395
Soviet Strike	150
Speed Freaks	225
Spice World	125
Spider	95
Sports Car GT	250
Spot Goes to Hollywood	150
Spyro 2	350
Spyro the Dragon	225
Star Gladiator	95
Star Ocean	395
Star Wars Episode 1	395
Star Wars Masters of Teräs Käs	195
Street Fighter 2 Collection	195
Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter Alpha 2	195
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Collection 2	395
Street Fighter Ex+	95
Street Racer	95
Street Skater	395
Striker 96	95
Suikoden	195
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250
Swagman	75
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	350
Tai Fu	195
Tarzan	350
Tekken	95
Tekken 2	125
Tekken 3	195
Ten Pin Alley	350
Tenchu	195
Tennis Arena	195
Test Drive 4	150
Test Drive 4X4	250
Test Drive 5	225
Test Drive Off Road	195
Tetris Plus	395
Theme Hospital	195
Theme Park	295
This is Football	350
Three Lions Football	150
Tiger Woods 99	295
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	450
Toca Touring Car	150
Toca Touring Car 2	195
Tokyo Highway Battle	150
Tomb Raider	125
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	195
Tombi	150
Tommi Mäkinen Rally	195
Tomorrow Never Dies	395
Tony Hawk Pro Skater	395
Top Gun	150
Total Drivin	125
Total NBA 97	75
Total NBA 98	75
Transport Tycoon	295
Trap Runner	250

Tricky Sliders	350
Triple Play Baseball 2000	375
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
UEFA Champions League 99	350
UEFA Striker	350
V 2000	75
Vandal Hearts	195
War Games	150
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	225
Warzone 2100	295
V-Ball	195
WCW vs Nitro	225
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Victory Boxing 2	195
Viewpoint	95
Wild Arms	250
Wing Commander 3	75
Wing Over	150
Wing Over 2	350
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Wipe Out 3	350
Virtua Pool	225
Virus	150
Viva Football	125
VMX Racing	295
World Cup 98	95
Worms	195
Worms Armageddon	395
V-Rally	95
V-Rally 2	350
V-Rally Platinum	95
Wu Tang	395
WWF Attitude	350
WWF Warzone	250
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
Xena Warrior Princess	395
X-Files	350
XGames Pro Boarder ESPN	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
YoYos Puzzle Park	225

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det **begagnade försäljningspriset** betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt NHL 2000 (PSX) 50% av 395kr = 197,50 kr kontant eller 60% av 395 kr = 237 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Reservation för prisändringar.

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

PSX Tillbehör

Action Replay Datel	150	40
Action Replay Profess Dat	395	150
Action Replay Äldre Modell	95	50
Adapter Gun Con	50	25
Antennkabel Multi Ej Orig	95	15
GX Converter	225	50
HK Analog Original PSX	95	50
HK Dual Shock Ej Original	125	50
HK Dual Shock PSX	225	100
HK Negcon PSX	150	50
HK Original PSX	95	25
HK Resident Evil PSX	95	50
JS Alla Modeller PSX	150	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minneskort 1080 Block	350	120
Minneskort 120 Block	150	50
Minneskort 15 Block. Kopia	85	30
Minneskort 240 Block	195	60
Minneskort 360 Block	250	100
Minneskort 480 Block	295	100
Minneskort 720 Block	325	150
Minneskort Original	95	30
Multi Tap	195	100
Mus	150	80
Pistol G-Con 45	195	80
Pistol. Erazer Gun Scorpion	150	50
Pistol. Real Arcade L Gun	395	150
Pistol. Övriga modeller	95	30
RGB-kabel	95	25
Ratt. Mad Catz Dual Shock	550	250
Ratt. Mad Catz Äldre Mod	395	150
Ratt. Övriga Modeller	250	60
X-Tender	50	10

Postorder

NY Katalog

Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

Nintendo64

1080	350
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Star Baseball 2000	450
All Stars Baseball 99	295
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazoole 3D	350
Beetle Adventure Racing	250
Blo Freaks	150
Blast Corps	150
Body Harvest	195
Bomberman 64	150
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	295
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
C&C 64 3D	495
Californa Speed	450
Carmageddon 2	450
Castlevania Legends	450
Centre Court Tennis	350
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	395
Charlys Blast Challenge	350
Chopper Attack	195
Clayfighter 63 ⅓	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Cyber Tiger	450
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	350
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	650
Doom 64	150
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Zeru Hour	495
Extreme G	195
Extreme G2	295
F-Zero X	250
F1 Pole Position	150
F1 World Grand Prix	250
F1 World Grand Prix 2	450
FIFA 64	150
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	150
Flying Dragon	450
Forsaken	150
GASP	195
GT 64 World Championship	195
Gex 2 Enter the Gecko	250
Glover	275
Goldeneye 007	350
Hexen	195
Holy Magic Century	250
Hot Wheels Turbo Racing	450
Hybrid Heaven	495
Iggys Reckin Balls	150
Int. Superstar Soccer 64	125
Int. Superstar Soccer 98	195
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	195
Knock Out Kings 2000	450
Kobe Bryant NBA Basket	150
Lamborghini Challenge	150
Lego Racers	495
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	250
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	250
Mario Golf	495
Mario Kart 64	350
Mario Party	495
Micro Machines 64 Turbo	475
Milos Astro Lanes	395
Mischief Makers	195
Mission Impossible	195
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	350
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	250
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja	350
Mystical Ninja 2	450
NBA Hangtime	150
NBA Jam 99	195
NBA Live 2000	450
NBA Live 99	250
NBA Pro 98	195
NBA Pro 99	450
NFL Quarterback Club 98	150
NFL Quarterback Club 99	250
NHL 99	250
NHL Breakaway 98	150
NHL Breakaway 99	195
NHL Pro 99	450
Nagano Winter Olympics	150
Nascar 99	250
Off Road Challenge	195
Olympic Hockey	150
Penny Racers	295
Pilotwings 64	195
Premier Manager	450
Quake 2	450
Quake 64	250
Rampage 2 Universal Tour	450
Rampage World Tour	350
Rayman 2	495
Re Volt	450
Robotron X	150
SCARS	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
Shadowgate 64	450
Shadowman	450
Snowboard Kids	350
South Park	495
Space Station Silicon Valley	250
Star Shot Space Circus Fever	250
Star Wars Episode 1: Racer	495
Star Wars Rogue Squadron	350
Star Wars Shadows of the Emp	295
Super Mario 64	150
Superman 3D	395
Tetris 64	395
Tetrisphere	195
The New Tetris 64	450
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	250
Top Gear Rally	195
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	350
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally Edition 99	195
Vigilante 8	495
Virtua Pool	450
Virtual Chess	395
WCW vs NWO Revenge	395
WCW vs NWO World Tour	350
WCW vs Nitro	350
WWF Attitude	525
WWF Warzone	295
Waialae Country Club Golf	295
War Gods	150
Wave Race 64	195
Wayne Gretzky Hockey	150
Wayne Gretzky Hockey 98	150
Wetrix	150
Wipe Out 64	250
World Cup 98	195
Yoshis Story	395
Zelda the Ocarina of Time	350

Basenheter

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer. Vi köper inte in Playstationbasar av modell 1002.

Dreamcast Jap inkl. kab	1500	600
Dreamcast PAL	2250	1500
Game Gear	250	80
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Jaguar	250	50
Jaguar CD	295	100
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	795	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Megadrive 2	195	50
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	350	150

Dreamcast

PAL Spel

Blue Stinger	450
Buggy Heat	450
Dynamite Cop 2	450
House of the Dead 2	450
House of the Dead 2 + Pistol	695
Hydro Thunder	395
Incoming	450
Marvel vs Capcom	495
Millienium Solider	450
Monaco GP 2	395
Mortal Kombat Gold	450
NBA 2000	395
NFL Quarterback Club 2000	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Plasma Sword	450
Power Stone	450
Ready to Rumble Boxing	450
Red Dog	450
Sega Bass Fishing + spö	850
Sega Rally 2	450
Snow Surfers	450
Sonic Adventure	450
Speed Devils	450
Suzuki Allstar Racing	450
Tokyo Highway Challenge	450
Toy Commander	450
Trick Style	450
UEFA Striker	495
Virtua Fighter 3tb	395
Worms Armageddon	495

Tillbehör

Handkontroll	250	80
Joystick	595	250
Keyboard	250	80
Ratt	650	300
Scartkabel	195	50
Vibration Pack	225	60
VMS Minneskort	250	60

ring för köp & sälj priser på import titar

20 kr Rabatt

på alla Internetorder

gäller t o m 99 12 31

GB Color

F1 World Grand Prix	275
Game & Watch Gallery 2	275
Klustar	275
Legend of the River King	275
Pocket Bomberman	275
Quest for Camelot	275
Sylvester & Tweety	275
Tetris DeLuxe	275
Top Gear Rally Pocket	275
Zelda DX	275

vi betalar 100 kr för alla dina gamla GB Color spel.

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter **utan extra kostnad**

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Forsaken
PSX värde 129:-

Rumble Pack Jtech
N64 värde 129:-

Tekken 3 Guide
PSX värde 199:-

Int. Rally Champ
PC värde 169:-

Minne 4x
N64 värde 149:-

Beauty & the Beast
PC värde 49:-

Minnesk Joytech
PSX värde 99:-

Light Magnifier
GBC värde 99:-

Reservation för prisändringar.

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.
7. Vi köper inte in Playstation basenheter av modell 1002 eller ASCII Grip Pad.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 60 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. _____

2. _____

3. _____

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

_____

Reservtitel

1. _____

*Gratisprodukt se separat ruta ovan

Namn _____

Adress _____

Postnummer och ort _____

Telefon _____

E-mailadress _____

Målsmans underskrift om under 18 år _____

☐ Ja tack, jag vill gärna ha en gratis katalog.

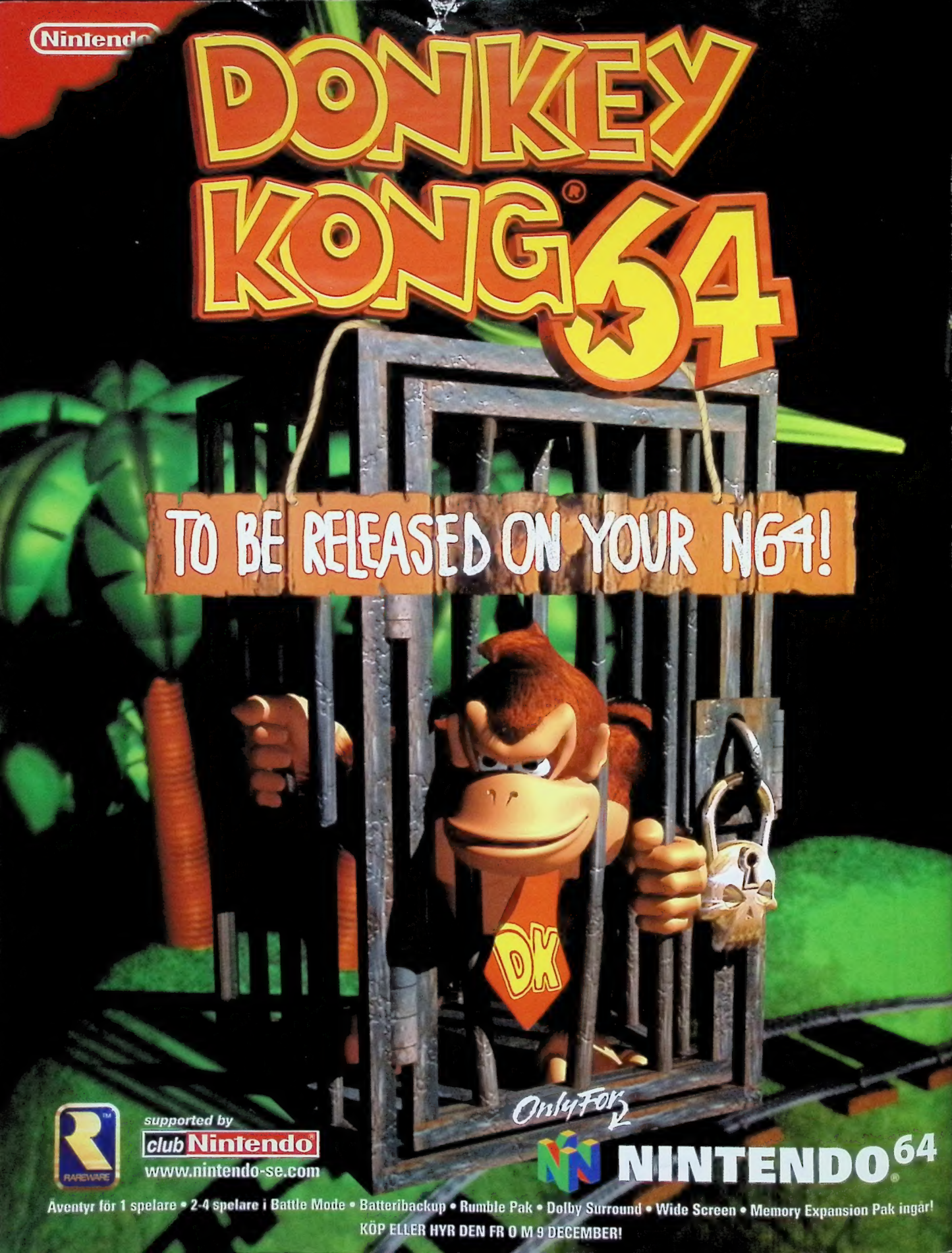
☐ Kryssa här ifall leverans måste ske innan Julafton. Vi kontaktar då dig ifall något är slutsålt.

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

nordic games

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.


Nintendo
DONKEY KONG 64
TO BE RELEASED ON YOUR N64!
DK
supported by
club Nintendo
www.nintendo-se.com
RAREWARE
Only For
NINTENDO 64
Äventyr för 1 spelare • 2-4 spelare i Battle Mode • Batteribackup • Rumble Pak • Dolby Surround • Wide Screen • Memory Expansion Pak ingår!
KÖP ELLER HYR DEN FR O M 9 DECEMBER!